

GAME SOFTWARE

电子游戏软件



VOL.181
2006年10期
定价9.80元



随刊附送
电玩通&电击收藏
最新PS2记忆卡贴纸

◆怒涛攻略

大神
彻底攻略

罪恶工具XXS
全系统角色全解析

九十九夜攻略+精彩小说

地球冒险3/球会创造

◆超新作特报

X战警
达芬奇密码
梦幻骑士/皇牌空战X

◆PSP特别专场

桑巴吉它 剧情小说
雪割之花 剧情小说
合金装备 迷幻剂2 全对话脚本

◆热点聚焦

山脊赛车7登陆PS3
NDS非常规热销现象解析
三上真司击向PS2的愤怒之拳
独家专访：直面iQue的未来战略

◆特别策划

幻想终结 Fantasy Finalized
游戏白色魔盒XB360

ISSN 1006-5032



TVGAME 综合情报志

「山脊赛车7」登陆PS3!!

NAMCO在E3预定展出的PS3版最新作画面先行公开!



利用PS3实现联网对战

新一代的《山峭赛车7》将利用新一代主机PS3强劲的网络功能，以及PS3全新的网络服务，实现真正意义上的ON-LINE模式。根据目前的资料来看，玩家不但可以通过网络实现最大14人的对战，而且可以通过特殊的服务，实现对爱车的改造。每个车种会有最大20万种改造方案。



永濑丽子继续充当代言

从本系列的3代开始，NAMCO就创造了这个虚拟的偶像——永濑丽子。而且在本作中继续担任代言人的角色，不过从目前的资料来看，丽子的脸似乎比以前略显成熟。



→"图中旨在说明PS3主机的表现能力。"（游戏制作人寺本秀雄）

前所未有的爽快感

本系列最值得称道的应该是操作的爽快感。驾驶着爱车在弯道处，以超过200公里的时速转弯时的快感，绝对是本系列以外任何赛车游戏所无法比拟的。如今借助PS3的强大实力，本作会将这种感觉发挥到极致。



→本系列爽快的操作会有本质的进化。

世界最大规模电子娱乐展E3（Electronic Entertainment Exhibition）将于5月上旬在美国洛杉矶举行。NAMCO的山脊系列最新作《山脊赛车7》将登陆PS3。本期的卷首特辑将介绍本作在E3展上预定公开的部分情报，以及来自NAMCO开发队伍的特别访谈。本作将会在E3上进行全面的展出，展出影像的标题为《山脊赛车 Vision 2010》，主题是宣传PS3的强大性能，看来本次PS3的首发真正得到了NAMCO的鼎力支持。本作将作为PS3主机首发游戏的其中一款，相信游戏的质量会直接影响到PS3主机的口碑。但就目前得到的情报来看，游戏通过PS3的强大图像处理能力，在画面表现上将完全凌驾于现有主机的游戏之上，难怪连本作的制作人寺本秀雄也为PS3的强大机能所感叹。看来操作的爽快感不但能在本作中延续，而且必将得到空前的进化。

制作人寺本秀雄、导演小林贤也、音效监督大久保博
——本作开发三人组独占特别访谈

本作会让大家觉得：PS3是正确的选择！

——请问开发计划已经开始了吗？

寺本■其实在XBOX360版《山脊赛车6》开发结束后，马上就开始了。首先，我们必须要对PS3这台神秘的主机有很深入的了解，可以说开发工作实际上是从了解主机的性能开始的。和SCE在进行接触的时候，对主机的概念有了一定的认识。从和主机商的沟通中，我们能够清楚地感觉到这台主机托付了开发人员的梦想。但是只有硬件是不可能实现的，我们是软件的开发方，将和他们一起使这个美梦成真。

小林■比如说，听到有关ON-LINE机能的情报后，我们向SCE方面传达了我们想做的东西。但必须等到详细的情报出现，才能根据游戏的特点进行新的开发提案。实际上通过反馈，我们也得到了很多有价值的情报。

大久保■因为有了PSP版的《山脊赛车》音效部分的资料，我们也向有关方面传达了真正需要的东西，所以得到了很多可以使用的现成资料。

——就是说即使主机改变了，还是有很多方法使游戏中的很多资料得到沿用。

小林■这也是我们引以自豪之处。就算这回主机是PS3，我们开发队伍的目标仍然是以硬件为基础，早日将我们的想法具体化。

寺本■所以这款《山脊赛车7》也希望能够尽早与玩家见面。同时也可以通过我们的手来让人们了解到PS3这台主机的强劲之处。



→游戏中提供了超过180种的赛道，将充分发挥竞速的乐趣。

游戏开发者谈神秘主机PS3之性能

——那么能谈谈各位了解到的PS3的所谓概念吗？

寺本■到现在为止，我们强烈感到的是这台主机的POWER。这是一种凌驾于电影院的剧场效果之上的音画表现，而且潜力还大有继续研究的必要，还有就是真正能够实现对应网络的部分。

——还请详细谈谈关于音画的表现。

寺本■大家都知道，玩家的操纵，会使画面和声音发生相应的改变，这其实是一个很复杂的计算过程。但是在PS3的强大机能之下，不但表现出目前为止从未出现过的游戏画面，而且计算能力还远远没有枯竭。所以只要投入精力去制作，就可以完全增强《山脊》系列最重要的"爽快感"，以及拐弯时的加速、减速所实现的漂亮甩尾等都能有前所未有的进化。我们对于增强操作的"爽快感"可以说做了各种各样的努力。

小林■美丽的画面是能让人投入的重要一环，但是《山脊赛车7》所定的目标可是远远在这之上。

大久保■声音方面的表现也是一样。不论是两个声道、还是5.1声道，都不只是表现位置的工具，而是实现一种牵动人心的演出效果。

PS3将开创全新家用机之网络时代

——关于ON-LINE方面是如何表现的呢？

小林■我们把最大实现14人对战作为目标，和前作的6代一样。只要能实现14人的对战，那么网络对战的魅力应该能够充分表现出来，所以感到没有再增加对战人数的必要。总之，我们想把超越单纯胜负的乐趣传达给玩家。

寺本■就是像所谓"协力游戏"那种感觉。比如和在网上碰到的日本、美国、欧洲的玩家，结成战友也是一种有趣的游戏方式。关于增加网络对战的乐趣，我们使出了浑身解数，请大家期待。

小林■作为ON-LINE方面的乐趣之一，也就是对车体的改造。玩家可以通过网络，向其他玩家炫耀自己改造的独特车体。

寺本■这其实是继承了《山脊》系列一贯操作简单的改造风格，因为本系列绝不会出现复杂的操作，这一点请大家放心。

——最后还请对读者说两句。

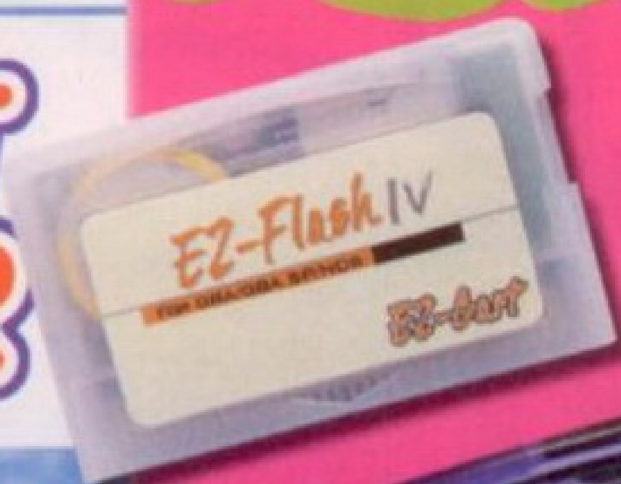
寺本■相信大家拿到本作的时候，一定会感到PS3的强大机能，以及《山脊赛车7》与现有赛车游戏的不同之处，敬请玩家们期待。

大久保■本次的最新作可以说是活用了本系列中丰富的音效资料，到时候展现给大家的将是真正意义上的次世代之音。

小林■大家体验过本作之后，一定会认为购买PS3主机是正确的选择。

每月两期只要11.60元
让更多人能够享受PG
热门情报攻略满载

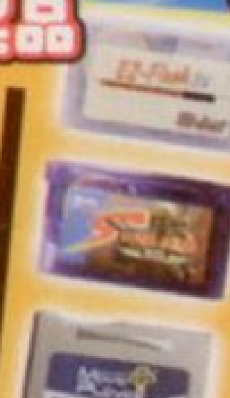
三重豪华大奖
烧录卡
大抽奖





掌机迷 POCKET GAMER
零售价5.80元
2006年09期 Vol.55

必读小说
异度传说1&2
专题海贼王之梦

重磅公开

独家奖品
完美NDS烧录设备登场
SC-MINISD
EZ-FLASH4
火速评测大特辑

彻底攻略
地球冒险3
无名传说2
王女联盟/传说的斯塔非4
完全新作
M3-MINISDP
SC-MINISD
EZ-FLASH4
三大烧卡统统送
皇牌空战X
我的暑假
勇气物语

电子天下



ISSN 1672-8866

本期《掌机迷》送出三大烧录卡系列的最新产品，奖品多多，机会更多，拥有NDS的玩家或是正打算用有一部NDS的玩家绝不能错过！当然，PSP与NDS的主机抽奖大家也不能错过喔！

■热门攻略
【地球冒险3】剧情攻略
【无名传说2】国内惟一完美大攻略
【传说的斯塔非4】彻底研究
【王女联盟】连载完美攻略最终回
■剧情小说
异度传说 1+2
■专题特辑
海贼王之梦

Vol.55 2006年09期
5月3日全国上市

真正超值的价格
5.8元

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编：100011
联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取

最终幻想XII

FINAL FANTASY XII





第一男主角瓦恩精美挂饰



完全攻略本
COMPLETE GUIDE BOOK

通关必备 必中的攻略

系统彻底解析・全流程要点・全剧情对话
战斗指南各关卡难点详细解说・最速资料
实用技・特殊玩法・隐藏秘技・背景资料



豪华版 超值定价 **24.8元**

豪华版

三件套装

1. 男主角瓦恩招牌挂饰
2. 豪华精装完全攻略本
3. 全剧情影像DVD光碟

标准版：完全攻略本＋DVD

14.8元

完全掌握分解 彻底剧情研读

全场CG收录 遨游FF世界





决战游戏之巅

史上第一款满分正统RPG游戏！

震撼上市热卖中！

邮购地址：北京东区安外邮局75号信箱 发行部 （请注明"FF12攻略本"）
邮编：100011 咨询电话：010-64472177 / 64472180 邮资免取



电玩综合情报志
Vol.181
2006 / 10
半月刊 每月一日/十五日出版
创刊时间1994年 定价9.8元

封面主题「大神」动作冒险/日本神话

健康游戏忠告

抵制不良游戏 拒绝盗版游戏
注意自我保护 谨防受骗上当
适度游戏益脑 沉迷游戏伤身
合理安排时间 享受健康生活

CONTENTS

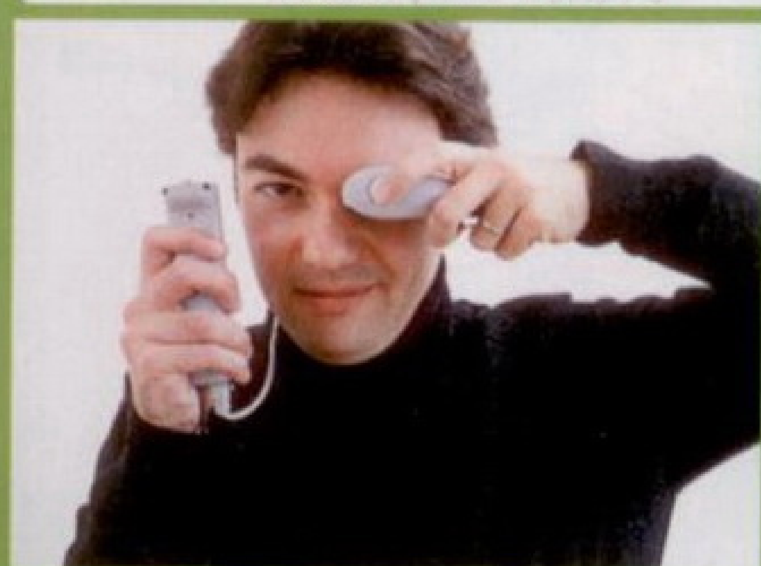
■主办单位：中国电子学会 ■社长：李志武 ■编辑出版：《电子游戏软件》杂志社 ■总编：黄昌星 ■副总编：杨帆 ■执行主编：杨柯来 ■责任编辑：邹中林/魏希宁/乔沛 ■联系地址：北京61-66信箱 ■邮政编码：100061 ■编辑电话：010-64472729-412 ■电子邮件：vgame@public.bta.net.cn ■传真：010-64472184 ■邮购电话：010-64472177/64472180 ■广告电话：010-64472187 ■广告联系：杨帆 ■广告电邮：adv@vgame.cn ■印刷：北京乾沣印刷有限公司 ■订阅：全国各地邮局 ■国内刊号：CN11-3505/TP ■国际刊号：ISSN 1006-5032 ■邮发代号：82-648 ■广告许可：京西工商广字0055号 ■法律顾问：刘岩 北京康达律师事务所 ■官方主页：www.vgame.cn ■官方论坛：www.magiczone.cn

游戏新闻眼，洞察游戏天下！我们将以最快的时间，为您报道最全面的业界新闻大事！

游戏新闻眼 Vol.181

Focus on Game News

双周注目图片



革命游戏的逐渐明朗化，使人们开始关注未来家庭娱乐的发展趋势，也许真的是场革命。

06年E3展将上演“索任大战” 5月盛会前新闻大搜集

本刊讯　今年是E3开办十周年，三大次世代主机中将有两款重量级的角色将会盛大亮。在以往的展会中PS3和革命都没有提供过游戏试玩以及公开过十分详尽的信息，这为2005年留下了一些遗憾。而今年，PS3和革命都将在E3展上提供试玩，并公布大量重要信息。从中我们可以预料的是，索尼和任天堂在5月份的盛会上必然要展开一场激烈的对攻战，无论是信息的发布或者是游戏的发表都要努力盖过对方的风头。而在前不久公开的会场布置图中，戏剧性的一幕发生了：索尼和任天堂的展区竟然是相邻的。看来激战已经在所难免了。

E3会场布置图公开

美国娱乐软件协会(Entertainment Software Association，ESA)于日前正式公布了即将于5月举办的美国电子娱乐展(E3)场地布置图。本届E3展预定5月10到12日于洛杉矶国际会议中心（Los Angeles Convention Center）的5座展览馆举办，摊位总面积达54万平方英尺，参展厂商超过400家，并将会展出上千款游戏。

在本届E3展中，同样由SCEA、任天堂与微软这3大游戏机硬件厂商囊括了展出摊位最大的前3名，SCEA与任天堂位于西馆，微软则是位于南馆。展出规模仅次于3大硬件商的依次是：EA、Activision、2K Games、Namco Bandai、Ubi、Vivendi、THQ、SQUARE ENIX 等大型游戏制作发行商，他们大都集中在南馆展出。

前面说过，本次索尼和任天堂的展区是相邻的，但这种情况已经不是第一次发生了，如果大家有印象的话，在上届的E3展中，这两个对手就曾在同一个展区里上演了一场宣传对攻战。不过本届的激烈程度应该是以往所不能比的，这次索尼和任天堂都将带来众多最新发布的消息，以及各自新平台的试玩游戏，因此今年的展会必将有一场好戏要上演了！

PS3与革命的正面交锋

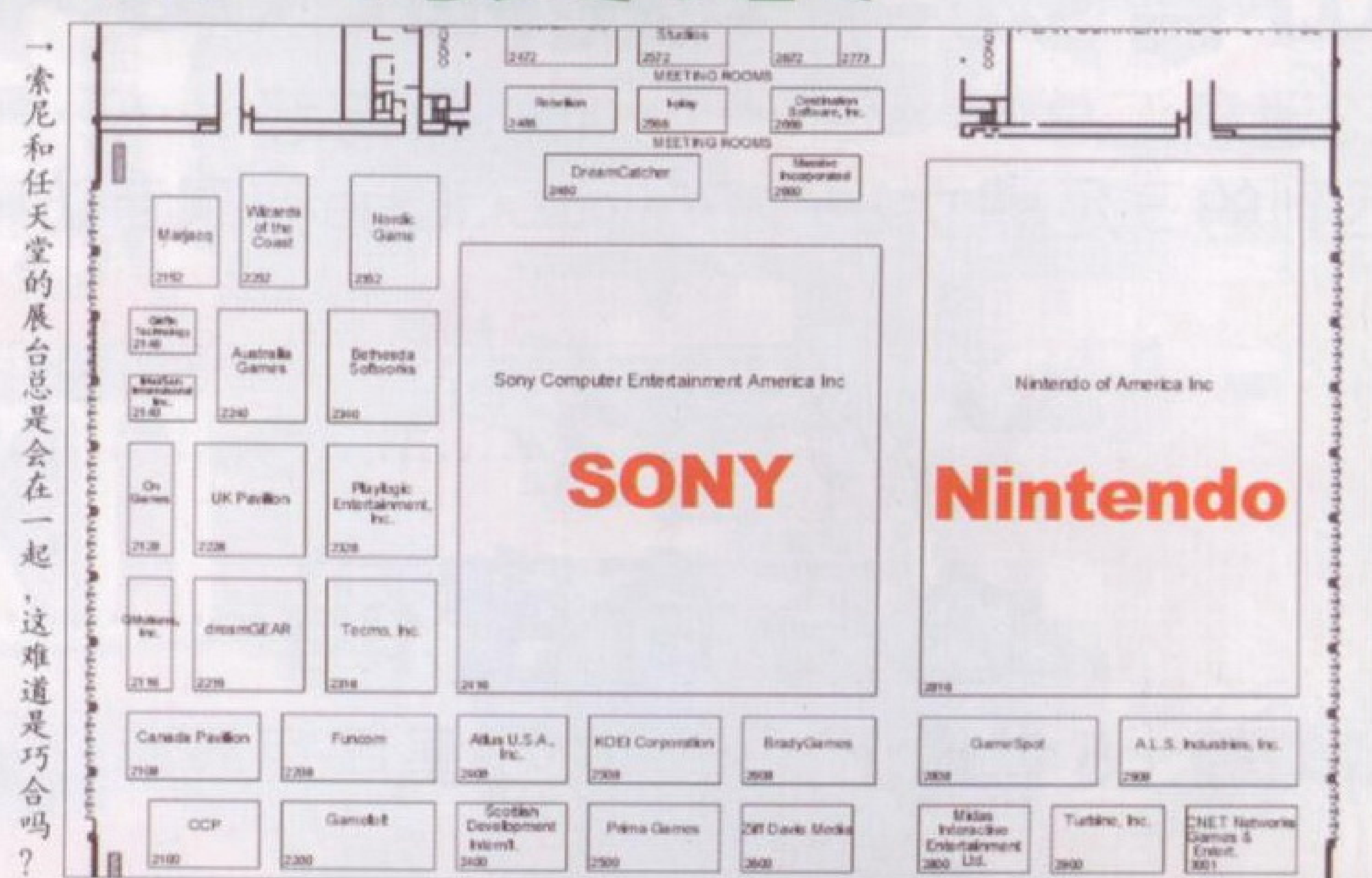
在2005年的E3上，索尼急着把还未成型的PS3搬了出来，结果在宣布了2006年春季发售后却不得不接受延期到11月的现实。这样的结果肯定使玩家们大失所望，但相信真正喜欢PS系主机的玩家还是会一如既往地期待新主机的消息，特别是今年的展会将会有部分游戏试玩，尽管E3是不对普通群众开放，但人们同样期待能在各类的报道中了解PS3游戏究竟有多么精彩。而且除了游戏之外，PS3的真正外形也将会彻底公开。主机的外形到时候或许真的会有些许改动，而手柄则是首次正式亮相，大家终于可以一睹PS3的庐山真面目了。

我们再看看任天堂。去年的任天堂一度利用索尼和微软的斗争来弱化彼此，从而让自己获得有利的生存点。而今年的E3展，任天堂终于等到了崭露头角的大好时机。不过任天堂除了宣布将要在展会上展出革命的游戏外，根本没有透露过任何实质性的消息，看来不到最后一刻岩田聪是不会轻易开口的。我们只能从以前得到的消息中来推测革命参展E3的内容，首先在线游戏是任天堂革命计划的重头戏。他们计划将来可以有80%到90%的玩家都会选择在线进行游戏。其次就是手柄的应用和主机的相关规格。从目前公开的几款革命的游戏来看，其手柄的现场演示应该会非常精彩，而规格的公布也会让大家对这台主机的性能有一个全面的了解。最后就是价格了，这个重要的消息不见得会公开，但估计会有一个大致的范围，或者任天堂会发表关于定价方面的态度。



↑PS3这次的对手不是微软，而是任天堂。

接下来，我们说一说两个阵营中非常重头的展示游戏作品吧。今年，参加本次内部展示会的三款游戏已经确定，这三款游戏正是PS3的《合金装备4》、PS2的《战神2》，以及革命上的《赤钢》。在这其中，PS3的《合金装备4》从上次东京电玩展上首次亮相后就成为了万众瞩目的超级大作，而今次的参展则无疑会成为最受关注的一款作品，而且在本次的展示会上，小岛秀夫将会透露《合金装备4》开发过程中遇到的各种不同的困难以及如何解决这些困难的方法。至于其他两款作品，其关注度也不比《合金装备4》差多少。首先，《战神2》作为发挥PS2全部机能的《战神》的续作，它在原作的基础上能够有怎样的进化实在让人非常期待。而《赤钢》作为首款公布的革命游戏也有着非凡的意义，通过这款游戏，革命主机的神秘面纱将会被逐步揭开。



↑索尼和任天堂的展台总是会在一起，这难道是巧合吗？

综合任天堂和索尼将要展出的内容，我们可以看出由于PS3延期发售，这次E3将同时成为索尼和任天堂的最重要宣传阵地，这两个厂商的直接交锋将会从5月正式开始，并一直延续到新主机的发售。一个是高技术水平的次世代主机，一个是创新技术的综合平台，两者的输赢很不好说。现在我们只能安心做一个看客，就等着欣赏岩田聪会怎么和久多良木健唱好这出对台戏吧。

其他厂商公布的消息

Hudson秘密开发革命新作

在前不久E3官方发表的报道中称一些引人瞩目的作品将在E3上揭开面纱。其中着重谈到Hudson正在为任天堂革命开发的一款飞行游戏。在这款游戏中，玩家将使用“手势系统”来完成对飞机的控制，这自然将利用到革命独特的控制器。不过Hudson并没有给出这款游戏的官方名称，而很多人都认为该作是《Pilotwings》的新作。

另外，Hudson还有一款神秘的开发中作品，那就是为Xbox360和PSP打造的一款《地牢探险》。《地牢探险》360版可以让玩家通过Xbox Live与其他玩家一起冒险，而且地图是随机生成的，游戏支持各个角色的自定义设置。而PSP版则会利用主机的WiFi功能，支持最多4人连线。

最后，E3官方还公开了一款新的PSP竞速游戏。该游戏的制作商承诺这将是一款PSP上的“真实街道竞速”游戏。而且今天夏天就会正式发售，在下个月的E3展上应该有更多消息公布。

Capcom公布E3参展游戏

在最近一段时间被逃税消息困扰的CAPCOM并没有放弃本次E3的展出机会，并于近日发表了提供试玩的作品，目前共计有10款，但依照以往的惯例，这些游戏还不是CAPCOM展出的全部内容，应该还会有部分神秘的作品要等到最后一刻才公布。

Capcom参展作品名单如下：Xbox360《失落星球》、《Dead Rising》；PS2《大神》、《上帝之手》、《快打旋风α》；PSP《怪物猎人Freedom》、《极魔界村》；DS《洛克人ZX》；GBA《洛克人EXE 6》。

迟到的三足鼎立 任天堂的次世代大革命

PS3和Xbox360的明争暗斗在去年和今年的各种游戏展会上不断地上演。这种针锋相对的PK给人感觉好像在次世代的平台战争中只有两位竞争对手。人们在把所有目光都投向这两款主机时，似乎把任天堂给忘记了。任天堂是何许人也？把索尼和微软进入游戏界的时间加起来也比不上任天堂的资格老啊！他会这么眼睁睁地看着两个后生晚辈们出尽风头，而自己却一直默不作声吗？今年的E3该是重新构筑起三足鼎立局面的时候了。

后发制人的竞争策略

无论在先期的宣传还是在后期游戏的公布上，任天堂都远远不如他的两个竞争对手：索尼和微软。难道任天堂就没有担心他们的新产品在一开始就处于索尼和微软的下风吗？事情如果真的这么简单，那么任天堂在N64时代就已经死了。我们不要低估了岩田聪的经营头脑，他们的做法未尝不是一种后发制人的策略。以下，我们就做一个简要分析。


↑革命究竟能不能掀起革命就要看今年E3了。

首先，一个公司每一年的工作都有其侧重点，任天堂2005年的侧重点并不是新主机，而是NDS以及Game Boy Micro。革命只是一个未来的战略，在它还没有做好上市的准备工作之前，如果把它作为工作的重点则会分散过多的精力，导致真正需要顾及的主打产品遭遇冷落，反而会使当年的销售成绩受到很大影响。而今年的年底才是真正的时机成熟，所以任天堂的策略真的很按部就班、有条不紊。其结果就是NDS热卖，而且人们对革命的期待度也越来越高。

其次，对于新主机而言，发布相关消息是必须要有策略性的。先公布出主机大概的外貌和一些粗略的硬件规格，这可以让玩家对其抱有期待，同时因为公开的消息少，所以大家会格外关心这款主机的未来。一气把消息都公开却迟迟不能发售的话，玩家就会渐渐对主机失去期待的兴趣，只是觉得到时间就会卖了，而并不会期待下一次会有什么新的惊喜。今年的E3之前，任天堂终于又断断续续放出了一些消息还有游戏的画面，这说明又一次公布消息的机会到了。但这次的公布到底有多彻底呢？估计还是会有所保留的。

从以上两点可以看出，任天堂的后发制人是有道理的。而索尼和微软呢？索尼先把所有消息公之于众，但后来包括硬件技能削减和主机延期发售的事实让久多良木健颜面扫地。而微软提前一步发售新主机也没有在日本捞到多少好处，仓促之间的游戏质量低下和主机设计不足都是其在日本受挫的原因。

善用媒体宣传的力量

在2005年中到2006年初的将近一年时间，各媒体的大量笔墨都用在了Xbox360和PS3上。也许有许多人会觉得主流媒体已经开始忽略任天堂的新一代主机了。不过大家不要忘了，媒体和读者都是有猎奇心理的。可能在2005年E3展之后的一小段时间里索尼和微软成为了主角，但任天堂并没有选择用大量爆料来与对手硬拼，而是断断续续地发布消息来不断给媒体带来新闻，并不时给即将忘却革命的读者带来惊喜。今年的E3展，索尼和微软已经没有什么新闻可以爆料了。而任天堂则可以毫不费力地成为各大媒体报道的焦点，并且免去了为争取关注而想方设法打压对手。

在今年的游戏开发者会议刚刚结束之后，岩田聪的讲话就充分表明了任天堂此刻的轻松心态。在整个采访过程中他显得极为轻松愉快，对来自于索尼和微软的压力也表现得泰然自若。

关于任天堂的次世代主机战略，岩田聪再次强调说："革命的首要目标就是要做其他主机做不到的事，这不仅会体现在功能性上，也表现在游戏性上。"另外他还透露："到目前为止，革命依然有许多独特的硬件机能没有被公开，可以说我们还保留有许多杀手锏，这些都将在2006年5月的E3游戏展上公开。"从这次的访谈，大家应该可以看出任天堂在利用媒体宣传上的独到策略了吧？

长远的产品定位

在年初的采访中，岩田聪曾表示，革命将突破一直以来存在于家用机领域的诸多障碍，实现真正意义上的革命性突破。他说："直到现在，家用游戏机领域依然存在许多障碍。比如说在一个家庭里，如果有一个人在玩TV游戏，那么几乎可以肯定会有其他不玩游戏的家庭成员。这就是一种无形的障碍，任天堂的目标就是要打破所有这些束缚。当人们在即将到来的E3上看到我们所展示的成果时，就会明白我们将会创造一个前所未有的新平台，会有比现在多得多的人参与到游戏中来。"


↑《orb》的角色设计风格比较像武侠。

在任天堂的《任天狗》和《脑力锻炼》系列游戏取得巨大成功之后，许多玩家担心革命上的游戏可能会变得过于简单化或是低龄化，关于这种疑问岩田聪表示完全不必担心，他说："我们会一如既往地提供像《赛尔达》和《马里奥》这样的经典游戏，这一点毋庸置疑。但同时我们也要考虑那些以前不玩游戏或是很少玩游戏的人，因此我们将在发扬传统经典游戏的同时不断推出那些简单但好玩的新型游戏。"

岩田聪的这些话在目前来讲还只是空谈，在没有看到游戏实体的时候，我们也无法做出正确的判断。不过如果真如他所说的那样可以让不玩游戏的人也对革命感兴趣的话，那么这样的主机普及程度将是以往所有主机所不能比拟的。

目前公开的创意软件

《赤钢》

著名游戏开发商Ubisoft于美国当地时间4月11日正式公布将在革命上推出第一人称射击游戏《赤钢（Red Steel）》，而且这款游戏将以革命主机独占游戏的身份在今年的E3游戏展上亮相。本作将以现代的日本为背景，玩家在游戏中不仅要使用刀剑等传统武器，还可以使用威力巨大的枪械等现代化武器来与敌人战斗。而这些操作全部通过挥舞革命的手柄来完成，玩家将体验前所未有的独特游戏体验。

Ubisoft首席游戏开发负责人Serge Hascoet表示："我们非常荣幸能为革命制作这样一款游戏，而且我们相信《赤钢》将会作为革命的首发游戏登场。为了能充分利用革命的手柄，我们与任天堂展开了密切的合作，我们认为，只有革命才能真正表现出《赤钢》的魅力所在。在下个月E3游戏展上，《赤钢》的全新理念能让玩家亲身体验如动作电影一般紧张刺激的感觉，这不仅对许多渴望体验新鲜游戏感觉的老玩家有巨大的诱惑力，同样也会吸引那些从未玩过游戏的人跃跃欲试。"

任天堂现在大量采用第三方软件的态度对其他厂商来说是个极大的鼓励。任天堂美国副总裁Reggie Fils-Aime就表示："Ubisoft制作过许多创意十足且备受好评的优秀游戏作品，在业内有着很高的知名度，相信这次他们为革命带来的这款游戏必将十分出色。"


↑在《赤钢》中，所有的战斗都是玩家亲手来完成的。


↑而游戏中所有的物品也可以被玩家随意拿取和使用。

现在，关于这款游戏的具体情况都还没有公开，看来Ubisoft是要保证在下个月的E3展上给大家一个大大的意外，反正这款游戏将提供试玩是肯定的，大家就耐心等待吧。

《Orb》

Crossbeam小组日前透露了他们为革命开发的新作《Orb》。该作的故事发生在一个有着超过1500年历史的广阔幻想世界。传说很久以前，Kulon的军队发动了一场毁灭性的战争，所到之处尸横遍野，但这已经成为了历史，最终战火是如何平息的已无人知晓。正当人们的生活开始走向安逸的时候，历史却又一次重演了。Kulon中最凶残的战士成为了统治者后，将魔爪伸向了被人们誉为"宗教领袖"的Imanti，而Imanti的三个学生，Mahten、Dyces和Simique当然不会坐视不管，共同踏上了拯救之旅。

该作计划发行三个不同版本，各对应一位主角，他们将穿越Delphire世界的各个角落，更有许多未知领域等待着他们。每个人都有各自不同的故事情节，探索不同的地方，和NPC的谈话内容也会完全不同。

该作的战斗采用即时制，共有六种武器可供选择，每个角色只能使用一种武器，制作组表示，玩家可以在武器中组合魔法等许多元素，最终将会产生600多种不同的变化。在召唤兽方面，它们将在战斗中扮演重要的角色，同时一些非战斗的谜题也需要召唤兽才能解决。

既然是革命上的游戏，如何使用手柄成为了最受关注的问题，不过制作组称目前还不便透露所有的细节，但可以肯定无论是战斗还是魔法都、甚至是视角都将充分利用手柄的设计。另外，该制作组也将于下月出席E3，不过这个游戏并不会在E3上公开亮相，其初步的计划是于07年底到08年初发售。

4月12日

●据日本从2005年3月28日到2006年3月26日的软件销售统计，05财年度销售排名第一的游戏软件是任天堂DS游戏《动物之森》，总计销售达234万套。SQUARE ENIX的年度大作《最终幻想12》排名第二，总销售205万套。此外在销售榜前5位中4款都是NDS的游戏。

●据悉，微软将会在近日公布一个免费的Xbox Live金卡会员活动。本次活动微软获得了ADIDAS的全力赞助，这一免费金卡会员活动为期1周，主要是为了推广之前公布过的《FIFA世界杯2006》以及相关的竞技项目"Xbox Cup"。

●据美国证券分析师指出，索尼可望在4月末对北美地区的Playstation.2游戏机进行全线调价。而这一预测在4月20日得到了证实，北美地区PS2主机的售价已经由149.99 美元调降为129.99美元，降幅为13%。

4月15日

●由BANDAI NAMCO制作的PSP 版《铁拳 黑暗复苏》，现正式公布将于7月6日推出，并公开了许多包括网络联机相关功能在内的介绍。(详细报道请见左侧)

●日前，好莱坞制片人Samuel Hadida透露将改编CAPCOM著名游戏《鬼武者》拍成电影。Hadida表示，本次的电影版将会忠于原作，并将会有大量的临时演员来营造庞大的气势。《鬼武者》电影版将于2007年2月开始在中国拍摄，但主角尚未确定。

4月17日

●由SNK Playmore制作的知名2D动作射击游戏《合金弹头(Metal Slug)》系列10周年纪念作品公布。（详细报道请见右侧）

●据国外网站的报道，世嘉将于2007年末推出一款名为"刺猬（Hedgehog）"的掌机。（详细报道请见右侧）

●《FIFA世界杯2006》于2006年4月24日正式发售，中国地区的主题歌演唱者为台湾组合F4的成员之一吴建豪，演唱歌曲为《Poker Face》。本次EA为《FIFA世界杯2006》准备的主题歌数量达到了空前的35首，并邀请世界各地的知名歌手分别演唱。

●4月17日，THQ在美国好莱坞郊外的一座别墅中召开了E3展前记者会。会上THQ公开了一段对应革命主机的游戏演示视频，不过在场的人无法使用手中的革命手柄进行实际操作。



4月21日

●日前，任天堂官方杂志曝光了《恶魔城》的新作，该作名为《恶魔城 废墟之像（Portrait of Ruin）》，登陆平台为NDS。（详细报道请见右侧）

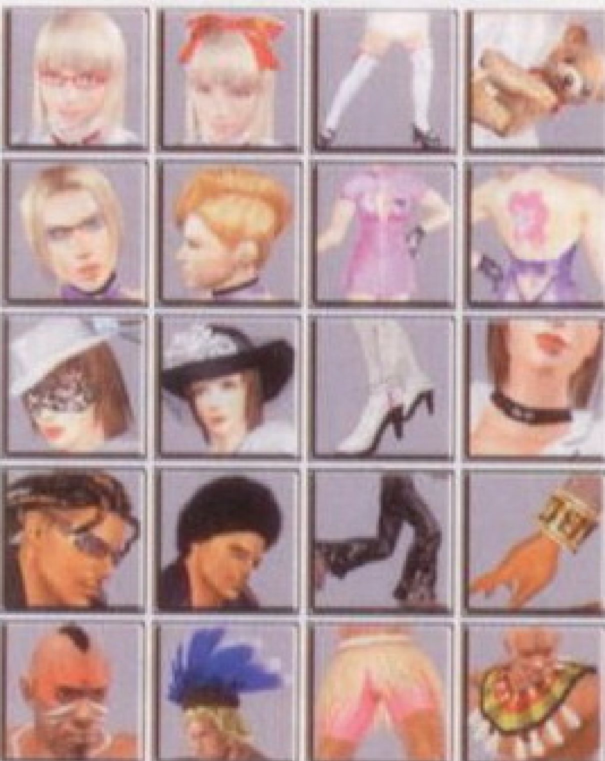
●据悉，《美国派》系列制片人Warren Zide的电影公司Anthem Pictures已经从BANDAI NAMCO 公司得到了《灵魂能力》的电影改编授权。目前虽然官方还并没有正式公布，但是有传闻称洪金宝将担任这部电影的导演，该电影版将在2007年正式上映。

●韩光软件在京举办了颇受瞩目的线上游戏"Hellgate: London"的新闻发布会。其间邀请100名幸运的玩家与著名游戏制作人Bill Roper进行了面对面的接触。（详细报道请见右侧）

软件 日本专讯 铁拳新作公布详情 丰富模式超越以往

本刊讯　由BANDAI NAMCO制作的PSP版《铁拳 黑暗复苏（Dark Resurrection）》，现正式公布将于7月6日推出，定价5040日元（含税），并公开了许多包括网络联机等相关功能在内的详细介绍。本作虽然是移植在掌机上，但内容依然丰富，预定收录30名以上的角色，并加入众多新要素，包括原创的片头动画、新游戏模式与各种小游戏等内容。

游戏中预定提供的模式如下：



◆网络模式：通过PSP的Wi-Fi Ad-Hoc无线局域网络，进行1对1的联机对战。

◆铁拳道场：在三岛财阀铁拳道场中与全世界格斗家对战，以成为"铁拳王"为目标。

◆快速战斗模式：最简单快速的对战模式，可进行1对1或者是最多8对8的团体战。



本作的画面可是按照PSP的宽屏而专门重新制作的。

◆大型电玩模式：完全模仿街机游玩方式的游戏模式。

◆挑战模式：以获得最高分为目标的单人游玩模式，包含3种不同的比赛方式，分别为竞速模式、生存模式，以及奖金模式。

◆故事模式：与PS2版《铁拳5》的故事模式相同，可以了解各角色不同的故事剧情。

◆练习模式：提供玩家练习各角色招式与格斗技巧的模式。

◆剧院模式：可欣赏各种过场动画与背景音乐。本作收录了以大型电玩版片头动画为基础，并加入许多未公开片段的完全版片头动画，以及3名新角色的结局动画。

◆编写模式：让玩家设定自己的代号，以及装扮。所能选用的装扮用道具数量是《铁拳5》的2倍以上。

◆基础建设模式：可通过Wi-Fi无线网络下载全世界玩家的虚拟角色，在大型电玩模式与铁拳道场模式中与之对战，也可以将自己的虚拟角色上传，让其他玩家下载。

软件 日本专讯 合金弹头诞生10周年 系列新作尝试3D变革

本刊讯　由SNK Playmore制作的知名2D动作射击游戏《合金弹头（Metal Slug）》系列10周年纪念作品在日前公布，本作首次采用3D化的表现方法，并在游戏方式上也做了不少变动。



该系列是SNK于1996年首次推出的横向射击游戏，其2D形态的作品至今已出到第六代。本次的纪念作品刚好是该系列推出10周年，而采用全3D方式来呈现则应该算是《合金弹头》的一个大胆的尝试。这次的新游戏除了承袭系列的独特世界观、故事背景与角色之外，还加入了以往所没有的新要素，包括"角色育成"以及"虫战车改造"等，根据取得的道具与获得顺序的不同，将可产生出各种要素的变化。

PS2版3D《合金弹头》预定6月29日推出，定价7140日元（含税），并预定提供游戏中的"虫战车"纸模型1个，作为抢先购入的特典赠品。

硬件 日本专讯 世嘉再临掌机市场 新机性能无可匹敌

本刊讯　据某国外网站的报道，世嘉将于2007年末再度回到游戏机硬件市场，而且这次介入的是掌机市场。不过我们没有得到世嘉内部的确认，所以这个掌机的推出计划也许是个谣传，其名称据传暂定为"刺猬（Hedgehog）"。



据悉，这款掌机的硬件将采用4.3英寸液晶屏和三星产的566MHz的CPU，图像方面使用的是nVidia的128bit图像芯片以及RAM 128MB的内存，机体上有可与电脑进行信息传输的USB端口和可加入外在存储器SD和CF插槽。该掌机除了具备DivX播放功能外还会提供支持包括MD、SS、DC在内的游戏，另外还可能会支持触摸功能。

这款"刺猬"的设计就像是融合了PSP的高端和NDS的创新，而且在这两方面也都超过了前者。世嘉阔别硬件市场已经有很长一段时间了，也许这则消息就是玩家们的一个美好的梦想吧。

特报 国内专讯 暗黑教父Bill来京 全新力作在华公开

本刊讯　最受玩家期待的线上游戏"Hellgate: London"的全球发行商韩光软件Hanbitsoft，在北京798 Space时态空间艺术中心举行该款游戏的新闻发布会，邀请100名幸运的玩家与游戏制作人Bill Roper面对面接触，见识Bill的亲和力与一等一的游戏制作功力。



"Hellgate:London"是由暴雪创办人Bill Roper团队所精心制作的著名游戏，而作为团队首席制作人的Bill Roper来头着实不小。他曾经参与制作多款重要的作品，如《暗黑破坏神》、《星际争霸》、《魔兽争霸》等。

"Hellgate: London"是一款众所瞩目的经典线上游戏，其结合了MMORPG与FPS两种不同类型的游戏要素，再将之融合呈现。Bill Roper表示，《Hellgate: London》骨子里还是一套完整的RPG，不管是角色升级或技能设计，都还是以角色扮演游戏的模式创造；再以FPS特色为其增光，同时吸引喜爱MMORPG的玩家和FPS的玩家。

特报 日本专讯 《恶魔城》新作公开 人设风格明显欧美向

本刊讯　不久前网上就有消息称《恶魔城》系列新作已经在开发之中。而在日前，任天堂的官方杂志曝光了这款作品，该作名为《恶魔城 废墟之像（Portrait of Ruin）》，登陆平台为NDS。

目前本作的细节尚未公布，但从公开的人物设定来看，本作明显在向着欧美风格的方向发展，与系列一贯的日式风格出入很大。不过游戏中的画面倒还没有太大的变化，并且主人公有一男一女两个人，他们使用的武器也是最传统的鞭子，而且似乎他们也可以在同一个画面中协同作战。



本次任天堂官方杂志公开的只有游戏人设和两幅游戏画面，其余一切都还有待以后公开。至于本作的发售日，据目前估计，大约会是2007年的下半年。

「乐与怒」

NDS非常规现象在延续

NDS在日本成了2005及今年的最大赢家，尽管今年也只过了一半，但按照目前这种势头发展下去的话，NDS非常规热销的怪现象仍旧会维持一段时间。

NDS的成功，被日本业界称为“低技术的胜利”。尤其是在新一代主机开发费用呈飞跃性增长的时期，NDS这样一部在市场形成普及性话题，又拥有低廉开发费用优势的平台，毫无疑问是所有厂商大力欢迎的。甚至于很多人已经开始考虑如何模仿NDS的成功手段，目前除了毫无创意的模仿复制NDS上一些成功的软件外，硬件上的突破也成为不少人开始认真深入研究的关键。

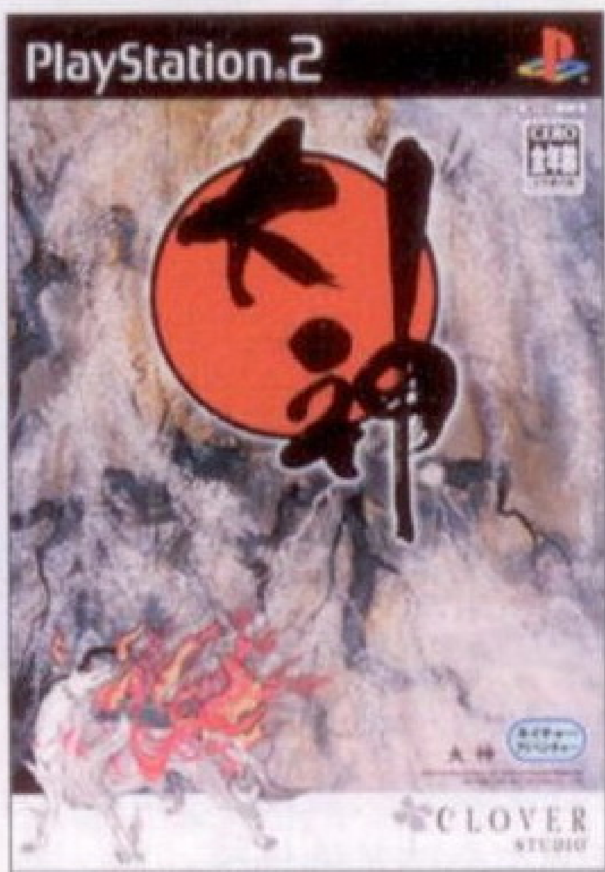
而这些人，在去年那股不可思议的销售大潮开始前，从来没有像现在这么使劲的动过脑子。

截止4月中旬，日本销售排行榜的前十名中，NDS游戏牢牢统治着六席，若不是有了FF12这样的轰炸型软件的出现，家用机的销售成绩恐怕就要颜面扫地。

由NDS刮起的“健脑风”是近半年来日本市场最具价值的一大发现。由任天堂发行的四款健脑游戏都取得了恐怖的销售成绩。其创造的记录，让之前曾经被媒体广泛称为“超大作”、“大热门”的软件全都成了灰尘。这样一款不存在CG，低人力低成本的益智游戏，其销售的着眼点已经远远跳出了常规游戏对象的范畴。

事实上，在当初大力宣传“瓦里奥制造”系列的时候，任天堂就已经明确表态，关于这类以锻炼反应，不需要花费太多心思，可以轻松游玩的游戏将会是接下来的开发重点。而随着NDS用一年时间的稳扎稳打后，其精心炮制的软件计划终于结出了丰硕的果实。

「东北大学未来科学技　共同研究センタ　川岛隆太教授监修 もっと脳を锻える大人のDSトレ　ニング」销量188万，「东北大学未来科学技　共同研究センタ　川岛隆太教授　修 脳を锻える大人のDSトレ　ニング」销量199万，「英语が苦手な大人のDSトレ　ニング えいご漬け」销量75万，「やわらかあたま塾」销量118万。



←被日本业界称为「和风艺术」的「大神」成为CAPCOM上半年的新希望，而作为原创作品，本作也获得了日本媒体的超高评价，但其实际销量结果出来后，恐怕会令原创作的开发工作雪上加霜。

这三款游戏，正是在以一种非常规的销售速度，高速实现NDS的普及计划。而NDS最新一周的销量，在有了NDSL的强力补充后，在平淡的销售季节中，创造了20万部的恐怖记录，而这样的成绩，是SCE的PS2和PSP一周销量加在一起的三倍多。

当然，实现NDS高速消化率的功臣还不仅仅是以上三款健脑游戏。任天堂再次创造的杀手级游戏，顺利从「口袋妖怪」手中接过了家族一哥的位置。WI-FI技术成就了「欢迎光临！动物之森」，并送给了其251万的累计销量，而直到现在，这款游戏依旧以平均每周八万的销售记录霸占着日本周销量榜前五名中的一个席位。从本作发售至今，已经有半年之久。PS2大作热潮的几波攻势，也都没能将其挤出热销圈。继N64的初代作为原创游戏创造了60万本的热销记录，接着在GC上也达到50万之后，NDS上的新作终于一飞冲天，成就了任天堂畅销软件阵营中新的神话。

很显然，刺激NDS成功的关键可以归结为两点：健脑与WI-FI。尤其是后一点对于便携平台而言显得更加重要。在日本，从来没有游戏可以达到如此轻松自由及实现高度“网络化”，而游戏在对抗比试上也更加方便有趣。正因如此，去年NDS相继诞生多款突破百万销量的软件，《马里奥赛车DS》126万、《电子宠物》106万、《任天狗》120万、《口袋妖怪 不可思议的迷宫 赤/青之救助队》134万。发售仅仅一年半的NDS，百万软件的数量一下超越了整个家用机市场的软件销量份额。从这一连串的数字上看来，任天堂高人一等的软件战略，不免让日本所有大牌的开发商们大汗直流。

让我们用更直接的数据来说明问题吧。

2005年，任天堂以902万本的软件销量排在日本软件商的第一位置，并且比第二位BANDAI的销售成绩要超过一倍还多。而作为NDS成长的第一年，软件销量以967万本的总成绩排在第二位，作为第一的PS2则依旧保持着2148万本的总软件实销记录。

而到了2006年，仅仅前四个月，任天堂的软件销售量为压倒性的40%，已经达到了706万本。NDS软件的总销量排行上也完全超越了拥有FF12等一系列大作的PS2平台，以814万的总成绩位居首位。而PS2在今年的四个月里只有758万的软件总销售量。以目前的状况来看，PS2平台的市场萎缩已是不争的事实。而PSP平台的表现也只是达到NDS的一个零头而已。任天堂在今年的表现通过四个月已经将对手远远的落开。接下来就是要看5~12月的表现怎样了。

作为刺激市场的战略，NDSL的出现也可以说是明智的一步，任天堂高速的硬件研发让消费者对新产品产生了巨大的好感，更优秀的显示效果以及轻巧时尚的外观，使NDSL在与PSP的竞争中拿分不少。很多曾经对NDS主机外形及屏幕不满转投PSP阵营的人完全倒戈，完美的硬件加上强势的软件品质，是NDS/NDSL今年发达的有力保证。

任天堂通过近一年半的努力，向所有人证明了NDS系列产品的成功。尤其是对曾经在NDS与PSP之间摇摆不定的开发商来说，从新做出了判断，NDS的软件开发分配额在销售数据面前重新进行修改，许多原本未定于NDS平台的作品都摆上了任天堂的申请席，大量重量级软件已经在未公开名单中排出了长长的队伍。而在今年重要的两大展会上，5月和9月，我们将先后两次领教NDS在软件上的震撼力。

PS2超大作的冷刺激

尽管在2005年，整个日本市场都遭遇到了前所未有的销售冷淡，然而在拥有了FF12等超大作的情况下，这样的颓势也并未在今年出现任何扭转的迹象。

截止本期杂志完成前，FF12的软件销量刚刚突破220万，从系列历史的销售上来看，实在说不上乐观，而且销售上的后劲不足，使原本被广为看好的PS2市场的刺激效果没能延续多久。甚至在首发两周后，随着FF12周销量下降到三万本，PS2硬件的销售也回到了平稳状态，以每周两万台的成绩位列日本硬件销售排行的第四位(前三位分别为NDSL、NDS、PSP)，家用机销售的整体冷淡形势可见一斑。

当然，家用机市场的销售低迷并不能完全归罪PS2的后续乏力，事实上其他家用机的销售成绩更是糟糕，XBOX360陷入了比当年XBOX还要可怕的恶性滞销状态，NGC则几乎到了无游戏推出的死亡边缘，整个家用机市场只是依靠PS2一家在苦苦支撑。面对急速成长的掌机市场规模，家用机的境地显得相当尴尬。

缺少新鲜刺激是近两年来日本家用机市场的关键问题，所有热销的软件无一例外是系列产品，靠着品牌的号召力在艰苦维持，而原创游戏方面几乎没有任何作为。

被人们评为最寒冷的2005年，家用机上热销的全新作品只有“星际游侠”、“异兽传说”以及“异世纪传说”，而这三款游戏的销量也都在30万以下，被全世界誉为“伟大创新”的“旺达与巨像”则更是尴尬的拿下18万的数字而已，与制作者在该项目上所花费的时间和精力来说，实在是微不足道的成绩。这样的冰冷结果，毫无疑问严重打击了制作人的热情。

消费者期待有趣的游戏，而开发者畏惧销售上的失败，两者间不可调和的死循环在去年达到了最恶劣的程度，业界的气氛犹如刺骨的冰寒。不断上架的续作游戏在呈现逐渐下跌的销售趋势的同时，丝毫没有减速的迹象，并造成了略有销售保证的续作游戏成为维持公司业绩的囊办法。

由此而产生的厂商合并、解散、收购等情况，成了近几年日本游戏业最大的“收获”。

PS2软件不可阻挡的进入了坚守续作的怪圈。根据今年1~4月的游戏销售统计，PS2所有销量在10万以上的游戏都是续作。但是，即使如此的软件推出策略，



←「旺达与巨像」足够创新，也无须语言即可传达游戏中所要表达的情感。但仅仅有勇气是不够的，赔钱对于任何抱有梦想的开发者的事业来说，都足以致命。

各开发商的日子也将不会太好过，目前的数据已经摆上了各家的案头，所有曾被看好甚至期待的续作软件比较前作的销量都有大幅度的下降，PS2软件中惟有“怪物猎人2”的异军突起这一个亮点。如果说这样还不能让各厂商有所警醒的话，将在今年11月全球发售的PS3平台，将会给所有开发商带来更加难过的局面。

尽管日本业界期待今年新主机的推出能够将家用机市场从跌势上拉回，但冷静的人都看得到，这只是媒体与评论家的一相情愿而已。未来更加高额的软件开发费用无疑会促使大量厂商加大开发成功系列续作的力度，而对于原创软件的销售风险是任何厂商都不希望承担的，“一款软件决定生死”的局面即将变成残酷的现实。

PS3作为未来的准一线主机，软件阵容会更多“继承”而少于“创新”，这并非SCE乐意看到的结果。但如何让各厂商吃下一粒定心丸，拿出勇气去开发全新的具有创意的游戏作品，是SCE今后需要下大功夫攻克的难点之一。软件开发的风险是中小厂商所不能承受的。

或许革命的低开发费策略与创新程度可以成为日本市场真正复苏的原动力。至少，从NDS上日本业界已经看到了一丝希望，但这也不会在短时期内见大成效。而对于没有大量资金投入大规模软件开发的中小厂商，他们的选择也将决定未来三年内日本游戏业的新格局。

□文/白糖

2006年1-4月软件销售TOP 30

排名	机种	游戏名称	发行公司	发售日	06年销量	累计销量
1	PS2	最终幻想12	SQUAREENIX	06/3/16	219万	
2	NDS	更锻炼大脑的DS训练	任天堂	05/12/29	188万	
3	NDS	欢迎来到动物之森	任天堂	05/11/23	134万	251万
4	NDS	锻炼大脑的DS训练	任天堂	05/5/19	98万	199万
5	NDS	英语苦手的DS训练	任天堂	06/1/26	75万	
6	NDS	马里奥赛车DS	任天堂	05/12/8	59万	126万
7	PS2	战国无双2	KOEI	06/2/24	54万	
8	PS2	怪物猎人2	CAPCOM	06/2/16	54.3万	
9	PS2	塞伯拉斯的挽歌FF7	SQUAREENIX	06/1/19	47万	
10	NDS	马里奥与路易RPG2	任天堂	05/12/29	36万	
11	PSP	怪物猎人P	CAPCOM	05/12/1	35万	59万
12	PS2	王国之心2	SQUAREENIX	05/12/22	35万	109万
13	NDS	口袋妖怪战队	任天堂	06/3/23	32万	
14	PS2	新鬼武者 梦之黎明	CAPCOM	06/1/26	31万	
15	NDS	头脑放松教室	任天堂	05/6/30	30万	118万
16	NDS	电子宠物的商店街	BANDAI	05/9/15	28万	106万
17	NDS	nintendogs 柴犬&达克斯&吉娃娃	任天堂	05/4/21	24万	120万
18	PS2	机动战士 高达U.C.	BANDAI	06/3/2	22万	
19	NDS	圣剑传说DS 玛娜之子	SQUAREENIX	06/3/2	21万	
20	PS2	前线任务・战争伤痕	SQUAREENIX	05/12/29	19万	
21	PS2	创造球会 欧洲冠军杯	SEGA	06/3/29	19万	
22	NDS	谁都能玩大全	任天堂	05/11/3	19万	49万
23	PS2	幻想水浒传5	KONAMI	06/2/23	17万	
24	NDS	口袋妖怪 不可思议的迷宫 青之救助队	任天堂	05/11/17	16万	68万
25	PS2	皇牌空战ZERO	NAMCO	06/3/23	16万	
26	PS2	异世纪传说2	BANPRESTO	06/3/30	15万	
27	GBA	口袋妖怪 不可思议的迷宫 赤之救助队	任天堂	05/11/17	15万	66万
28	PS2	魔界战记2	日本一	06/2/23	13万	
29	NGC	超级马里奥足球	任天堂	06/1/19	13万	
30	PS2	火影忍者3	BANDAI	05/12/22	13万	32万

三年磨一剑 今朝露锋芒
——iQue神游访谈



iQue神游副总经理 伏磊

小沛■您好！很高兴您能抽时间接受我们的采访。我们一直非常关注神游公司在国内游戏业的各项举措，也希望通过这个机会让广大读者也对神游公司加深了解。

伏磊（iQue神游副总经理 下简称伏）

伏■谢谢，iQue和《电软》也是老朋友了，很高兴能进行这次交流。

小沛■那么好，我们马上开始采访的内容。首先，我想问一下神游是如何来确定接下来将要推出的游戏的?确定这些项目要经历一个怎样的过程?另外，国内玩家的信息反馈是否会对神游公司接下来的业务产生影响?

伏■你的第一个问题就非常专业啊。神游挑选的游戏基本会遵循这样一些要素：

第一，所选择的游戏必须是具有相当“游戏内涵”的作品，所以在引进游戏上，我们比较乐于挑选那些耐玩度高的精品游戏。这个要素归纳来说就是“好玩”。

第二，符合中国相关政策法规要求，同时也符合多数人价值观的游戏，其内容必须要健康正面，归纳来说就是“阳光”——当然这一类游戏也更容易获得相关部门和舆论的认同和支持。

第三，目前在全球角度，电子游戏业正在发生一些质的转变，包括游戏开发的理念、游戏的玩法等等，很快就将体现在下一批上市游戏中。由于神游在这个行业的特殊背景，所以未来在游戏的选择上也会顺应这样的趋势，力求给中国的玩家带来同步甚至超前的体验，在这里可以透露一点，神游正在准备的不少精品游戏将在未来几个月内依次推出，而这些新游戏都将很明显具备这些特质，中国玩家对于这些新类型新玩法游戏的接受程度将是神游及其他合作伙伴们关注的焦点。

至于您刚才问的关于玩家意见的问题，其实是体现在我们选择要素的第一点中。因为对于游戏内涵的评价，玩家的意见可能比开发者的意见更加重要，之前我们也开通了多种信息反馈渠道，以征集更多的来自玩家的建议，最终将这些好的建议体现在游戏的选择当中。在这里我们也希望能和《电软》一起建立一个与玩家的沟通渠道。

小沛■IDS目前在国内普遍缺货，造成这种现象后，神游公司打算如何解决并度过这段时间?

伏■DS系列产品，包括DS和DSL目前面临着全球供应紧缺的状态，造成这种状况的原因是卖得太好了。我们正在全球生产线上积极组织生产。据我的了解，IDS的供应紧缺将在近期有所缓解。

小沛■IDS Lite是否会在国内上市，大致时间是在什么时候？另外能否对推出的版本以及售价等信息事先透露一点?

伏■关于IDS Lite，玩家们都很关注，我们将在近期发布新闻，向各位汇报神游下个产品的上市情况，，在这里要向各位朋友传递的一个信息是，由于神游三年多的不懈努力，中国游戏市场已成为全球电子游戏业的一个重要区域，我们中国的玩家将更多的开始和欧美玩家同步享受最新的行货产品和服务。

小沛■神游公司目前已经拥有三个硬件平台，这三个平台在今后是否会将中心逐渐转移到IDS上，还是仍旧会不断推出神游机及GBA系列平台的软件，再或者是三平台同步发展?

伏■神游的几个游戏主机平台定位于不同的用户需求，都具有广阔的市场和产品生命力。近几年大家也可以看出，电视游戏和掌上游戏的关联关系越来越紧密，同一个游戏在两个平台的关联玩法下会乐趣倍增，这个趋势决定了两类平台是平行发展、互为补充的。作为神游，自然将一如既往地在这些产品上推出最好的游戏，同时也会一如既往地为大家提供最新的游戏产品。

小沛■经过几年的研发和开拓，神游公司在国内市场上最大的收获是什么?

伏■其实,我们一直很乐于听到我们的用户，也就是国内的玩家，他们因为神游的出现而收获了什么?

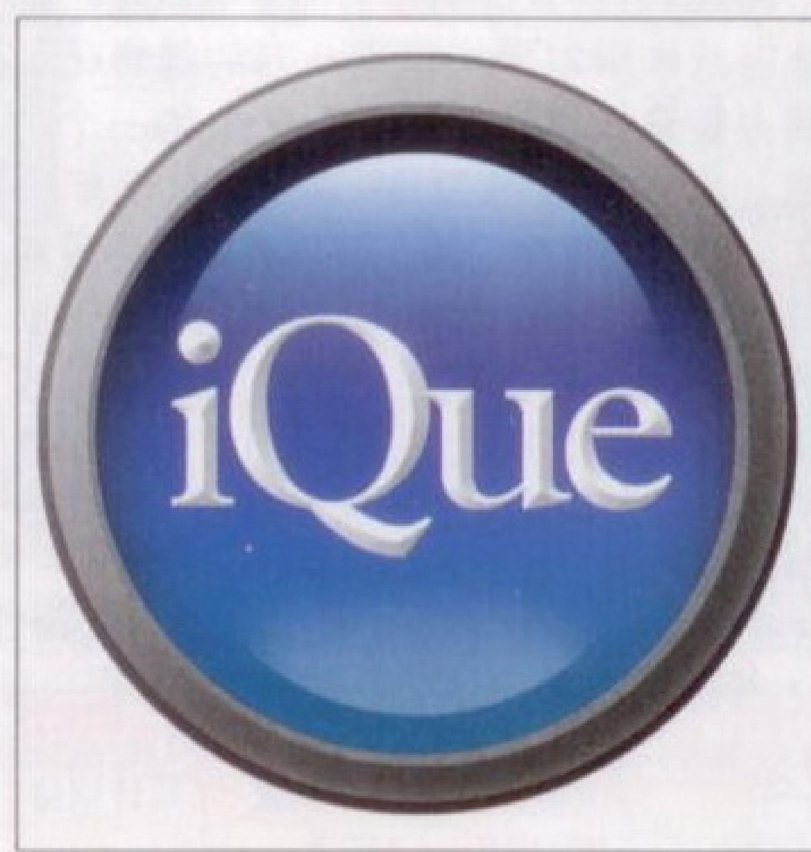
小沛■我想，玩家收获的不光是眼前的利益，还有未来的希望。



伏■是的，我们曾经得到很多玩家的反馈，告诉我们他们以前玩游戏、买游戏产品的“痛苦历程”，现在行货出来了，他们觉得自己的利益、保障、甚至在那些不玩游戏的人眼睛里的看法，都慢慢地在变得更好。中国的电子游戏业曾经一直是灰色的，我们希望它能像在全球其他地区一样，变成阳光的、受人尊重和喜欢的产业。在这个问题上的进展和突破，就是我们最大的收获，当然，在这个过程中，神游也理顺了任何公司在进入中国市场都无法逾越的一些阶段，获得了宝贵的经验。

小沛■从水货泛滥到市场上几乎都以销售神游产品为主，神游是如何在硬件的零售市场上赢得胜利的?

伏■其实行货水货之争在电子消费品市场是一个永远的话题，行货击败水货也是这个话题最终必然的答案。大家也可以在手机、数码相机市场看到同样的现象。通常行货产品因为具有品质和服务保障，会比水货价格更高，但即便是行货价格比水货高30–50%的手机市场，行货依然是大部分用户的第一选择。因为神游具有的特殊优势，我们能以更有竞争力的价格来销售行货产品，用户在价格相差无己的前提下，购买行货是一个市场自然选择。



小沛■神游公司认为今后几年中国市场将会发生怎样的改变？神游公司打算如何来应对这些变化?

伏■刚才我们说到，全球的电子游戏业正面临一场变革，而这场变革也必然会影响到中国的市场。为了这场变革，神游和国外的合作伙伴们已经做了长时间的准备，并且将在合适的机会逐一向各位朋友披露。这里，我可以小小透露一下的是，这些全新的技术和游戏模式将不仅仅出现在下一代的游戏主机上，同时也会将通过各种技术方案出现在现有的游戏主机上。我的意思是，如果你是神游游戏平台用户的话，就有机会得到与朋友们共享的游戏新体验，也就是说，平台互通将是趋势。

小沛■今后神游公司是否可能与日本同步推出软件？有没有自主研发的原创软件呢?

伏■鉴于国内特殊的游戏审核机制，海外软件在国内同步推出的难度非常大。但原创游戏则拥有更大的自主权，我们在引进国外作品的同时，已经更着重和一些国内的开发团队合作，研发本土的游戏，这些游戏不仅会早于海外发售，更可能在中国、在神游平台独占，国内众多玩家呼唤的“真正属于自己的游戏”，将很快和大家见面了，这里也希望玩家们给予本土创作以最大支持和帮助。

小沛■我们都知道，任氏的掌机在国内已是当之无愧的主流，神游是否有下一代平台在中国市场推出的计划?

伏■请《电软》的广大读者朋友放心，神游对于游戏新平台的推出是不遗余力的。刚才我已经提到，由于神游三年多的不懈努力，中国游戏市场已成为全球电子游戏业的一个重要区域，我们中国的玩家，将更多的开始和欧美玩家同步享受最新的行货产品和服务。

小沛■神游在本土三年的努力有目共睹，神游的海外合作伙伴是否因此增强了对中国市场的信心？近期是否有相关的合作计划?

伏■神游及其海外合作伙伴的共同观点是，我们在培养一个长期的市场，所以我们会有条不紊的进行我们的市场计划，不断推出最新的产品，这是一个过程，我们一直在进步。

诚如我刚才提到的，为了全球电子游戏业即将到来的变革，神游和国外的合作伙伴们已经做了长时间的准备，并将在近期发布部分新游戏模式的信息，希望贵刊下次采访的时候，我们能给大家带来更多的信息

小沛■好的，今天的问题暂时到这里。再次感谢您接受我们的采访，并期待下次再与您谈论进一步中国游戏产业的问题，也希望您能够为我们的读者透露更多的情报，谢谢！

上帝之手，用铁腕粉碎一切！

作为CAPCOM下属的开发分部之一，2004年7月1日正式成立的“三叶草工作室”，也即Clover Studio这两年来几乎将其所有的精力都放在了《大神》这款游戏之上，就连其起家并引以为豪的“幻侠乔伊”系列也只是在掌机方面推出过一两款小品级的作品。充满和风的《大神》是一款设定和玩法都比较有个性的作品，自04年发布以来就受到许多玩家的关注，如今，就在庆祝《大神》正式完成的新闻发布会上，Clover Studio的高层突然在最后的时间里发布了一段游戏影像，也就是这次我们要为大家介绍的《上帝之手》(God Hand)。

以纯粹的肉搏战为卖点的游戏

《上帝之手》讲述的是很久以前，曾有一位解救人类的救世主出现，他拥有闪着金色光芒且力量无穷的右手“上帝之手”。多年后一位流浪汉为了帮助一



位女性而落入强盗手中，并被强盗将其右手砍断，当他再次醒来时发现原本已经失去的右手竟然变成了传说中的“上帝之手”……

从游戏的剧情设定上来看，倒并没有什么特别吸引人的地方，看来，厂商是想将本作的重点完全放在打斗系统上，所以对其余部分的着墨可能不会太多。不过提及“上帝之手”这个词语，总让人情不自禁的想到足球方面：马拉多纳在1986年世界杯上的“上帝之手”、周星星同学的《少林足球》中吴孟达的“黄金右腿”……相信这个“上帝之手”系统将在游戏的过程中占据相当重要的地位，特别是从其传说中的地位来看，主角肯定会从中学到相当多的强力技巧；而要想将本作与其他动作游戏中区别开来给玩家以鲜明印象，如何发挥这一系统



就显得尤为重要，这就像当年《幻侠乔伊》中的变身、加速、放慢等经典技巧一样，对游戏成功与否起着相当重要的作用。

本作是在Clover Studio召开的PS2游戏《大神》的制作完成发表会中，在发表会最后公开的一段简短的游戏影像。在这段影像之中，主角在对敌人进行了数次连续打击之后，屏幕中突然出现了类似于轮盘一样的符号，之后主角以强力的腿技将敌人踢向遥远的天空，最终变为一颗闪亮的“星星”。看来这种战斗方式很有可能就是本作的特色了，至于发动该技巧的具体方式目前还尚未可知。

据相关人士在发布会上的发言表示，《上帝之手》将会是一款纯粹的动作游戏，而从游戏的标题来看，本作将会以近身肉搏作为游戏中的主要战斗技巧。据制作人透露，截止目前为止的开发进度和设定上来看，游戏中将不会让主角像恶魔猎人但丁那样配备上枪支和刀剑等武器，而是以纯粹的赤手空拳的打斗、以及对这种打斗时的爽快感追求为主。这款预定将于PS2上推出的作品采用了3D的形式，并且会在一定程度上融入CAPCOM前不久发售的《快打旋风》中的一些要素(后者并非由本部门开发)——从目前已经公布的游戏画面来看，这些要素很有可能包括利用周围环境中的物品做武器来攻击敌人，例如在《快打旋风》中非常典型的钢管，在这次公布的游戏画面中也被主角握在了手中；只是不知道前者发动后可以使敌人动作变慢的“本能”系统会不会在本作中出现（或是变相的出现）。

本作中还会加入一条专门的气槽，而这条气槽就是与必杀技的发动密切相关的；毕竟没有了刀剑等武器的出场，各种各样华丽必杀技的加入就显得非常必要了，相信这些必杀技的种类和效果也都将会是多种多样，如此才能使这款以纯粹的打斗为卖点的游戏获得更多玩家的注目。目前尚未清楚本作的登场角色，但相信会有多个角色供玩家自由选择。

北斗神拳式的暴力与恶搞

虽说本作的主要卖点将是近身肉搏的爽快感，但大量恶搞要素的加入在游戏中也占据着重要的地位。制作人稻叶敦志表示：“《上帝之手》的主题就是‘暴力、暴力、暴力和搞笑’，它将与《大神》这款游戏有着明显的风格差异，并给玩家带来截然不同的游戏乐趣……”从目前已经公布的部分游戏实际画面来看，虽然人物的造型设定基本上还算是中规中矩，但其在打斗时的种种动作姿势以及面部夸张搞笑的表情实在是让人忍俊不禁。

游戏中似乎不论敌我双方都是清一色的肌肉男，人物性格上也都是一根筋的暴力主义者，这是一个谁拳头硬谁就是老大的世界，要想在这里生存下来，就必须凭借着自己的力量将所有的拦路之敌通通打倒——看上去非常“北斗神拳”式的设定下面，其实包含了大量的恶搞要素，正如稻叶敦志所言，本作的两大卖点就是：“暴力”与“搞笑”，相信这也会是使得本作区别于其他动作游戏的一大特色。

说到“搞笑”，似乎也已经成了Clover Studio这个工作室的代名词：当



主角的“上帝之手”在右边胳膊上，平常战斗时总是发着光。

初《幻侠乔伊》中就包含了大量轻松搞笑的要素，严谨爽快的战斗设定再加上轻松搞笑的诸多小要素，使得玩家在游戏的时候获得了双倍的乐趣。稻叶敦志也表示“其实《大神》这样的游戏并不符合三叶草工作室的制作风格，我们将努力制作出有趣的游戏作品。”看来，Clover Studio这批原第四开发部的员工们是铁了心要走另类路线了。

开发商Clover Studio介绍

这次的《上帝之手》是由CAPCOM下属的Clover Studio负责开发制作，而提起这个制作部门，相信不少玩家都还是比较熟悉的。Clover Studio的成立，最早是由CAPCOM于2004年4月21日正





式对外发表其成立规划的，并于当年7月1日正式成立。该部门的社长是《幻侠乔伊》的监制稻叶敦志，资本金为9000万日元，成立时的职员人数为64名。Clover Studio，也就是我们常说的“三叶草”工作室，其核心开发队伍是由当年开发GC上著名的动作游戏《幻侠乔伊》为骨干建立起来的，《幻侠乔伊》虽然销量上并没有取得多优秀的成绩，但当时游戏本身的高品质足以使玩家们将其记在心里。

当年，由于受到迁本家族投资不动产失败的严重亏损、NGC独占作品五连发的“决策失误”，一批人气作品(《恶魔猎人2》、《鬼武者3》)的品质或销量的滑坡三个方面的严重影响，CAPCOM在财务方面陷入了非常不利的死循环。为了能够有效改善这一不利状况，CAPCOM不得不对旗下的开发小组进行大规模的改造和重组，为了促进公司内部的竞争并让各分部独立承担风险，CAPCOM采用了类似世嘉分社化的制度，而Clover Studio分社的成立就是这个形势下的必然产物。其由原CAPCOM第四开发部制作人稻叶敦志担任社长，公司员工以原第四开发部所属人员为中心所构成，完全由CAPCOM出资成立。由于Clover Studio分社正是以生化之父三上真司，和主持开发了《恶魔猎人》和《幻侠乔伊》等人气大作的神谷英树这些CAPCOM的开发精英和干将所在的第四分部为核心成立的，将这些有点“个人主义”（NGC独占五连发计划的开发都是由CAPCOM第四分部负责）的精英“体面地流放”到Clover Studio分社既能保持与任天堂的良好合作关系，又能与索尼形成更紧密的合作，确实是非常不错的决策。

近几年来Clover Studio的作品主要还是以“幻侠乔伊”为主打招牌，例如NDS上利用到触摸屏机能进行战斗的乔伊新作和PSP上以乱斗为主题的格斗嘉年华等等，此外，《大神》这款让不少玩家期待已久的作品也是出自该公司之手。从其开发的数款作品来看，其风格都是一些相当有个性的游戏，这次的《上帝之手》很明显也是如此；看来，当初CAPCOM将这批“个性员工”集体流放确实是一个英明的决定：既能充分发挥他们的创造力，也避免了其给总公司惹麻烦。像Clover Studio这样有个性的公司，如果能再多一点，其实对玩家而言是更好的，也希望他们能够取得成功。

本作预定将于今年年内推出，对应PS2平台，虽然这款在发布会上出现的作品官方尚未正式公布，Clover Studio已经特别为《上帝之手》开通了专门的网页，虽然现在其上面仅仅还只是一段比较短的FLASH预告片，但相信在今年E3展上，我们就能了解到更多这款目前开发进度已经达到50%的作品的更多具体情报了。



PSP《真三国无双2nd Evolution》制作人铃木亮浩特别专访——
充实的游戏内容将重新定义掌机游戏

历时将近一年半，PSP版《真三国无双》的续作《真三国无双2nd Evolution》已于3月23日上市。这次的标题冠以"Evolution（进化）"，绝不是徒有虚名。而是加入了大量的新要素和各种新系统，使得本作较前作相比有了真正意义上的"进化"！本期的新闻人物收录了本作的制作人，光荣公司执行役员铃木亮浩先生的特别专访。铃木先生在访谈中对本作进行了全面而深入的介绍，同时还透露了"无双"系列的新动向，以及PS3的新作情报。

——这回的游戏的隐藏要素确实非常充实，对玩家的耐性也是一种挑战啊。

铃木■以前无双系列拥有从10岁到30岁之间比较广的消费年龄层。但是根据前作PSP版《真三国无双》的消费调查数据分析的结果来看，购买前作的玩家主要集中在中学生和高中的低年级学生身上，其总数超过了70%。这些消费者，从拥有玩游戏的时间上来讲，也许是最为充裕的。他们也是最善于一边玩游戏，一边与同伴交流游戏情报的一个群体。正因为有了前作的消费调查，我们这次主要针对的也是这一群消费者。所以增加了很多新的游戏内容和隐藏要素，挑战耐性的同时，不是正符合了他们的需要吗。


↑在掌机上充分体验无双系列的爽快感。


↑有些简单战役用不了一分钟就能结束。

——不过感觉进行一场战役的时间好像缩短了。

铃木■不错，比起前作会有时间上缩短的感觉。因为毕竟是随时随地都可能操作的掌机游戏，重要的在于短时间内能否使游戏告一段落。其实我们的目标也是希望：制作出一款短时间内就可以体验到乐趣的游戏。在制作的时候，也是将前作想定为"3至5分钟一场战役"，并以此为参照尽量把本作的战役时间缩得更短。比如有些简单的战役可能会在1分钟以内结束，不同战役间的难易度应该是一目了然。

——游戏中的分支情节到底设计了多少呢？

铃木■总的来说是前作的1倍以上，具体说一共有59种不同的故事情节。要是想全部体验一下，估计要考验玩家的耐性了（笑）。关于本作考验玩家耐性的部分，首先是"集合副将进行育成"的要素。除了靠反复游戏，没有其他的办法。考虑到玩家反复进行相同的无双模式一定会比较痛苦，所以加入了大量的分支情节。如果打通了无双模式，开始时的剧本也会增加一些。这样游戏的内容会有所改变，玩家也许就不会觉得育成是件痛苦的事情了。

——本作中加入了新的搜集系统，请谈谈这方面的情况。

铃木■是的，其实这才是真正考验玩家耐心的部分。本作中的副将会有300人登场，而且其中也有比较特别的角色……（笑）。关于这个，准确的说副将中将出现老虎。PS2版的《真三国无双4》中第一次出现了老虎角色，因为正好有现成的数据，于是本作中也就出现了老虎副将（笑）。本系列的玩家应该会觉得有意思，而不会觉得意外。老虎的攻击力很强，而且不会受到攻击。是因为它很敏捷吗？不，是因为不可以欺负动物，所以把对老虎的攻击设成了无效(笑)。

——把副将作为同伴应该遵循怎样的流程呢？

铃木■基本上是由玩家操纵的武将在每场战役中的表现来决定。虽然副将是随机得到的，但是玩家在战役中如果表现出色的话，得到优秀副将的几率会很高。如果在战争中逮捕了某个敌将，也会得到一些关于特别副将入手条件的情报。根据情报指示去进行游戏，一定会得到比较难以入手的特别副将。

——会出现入手条件很难的副将吗？

铃木■有是有，但也不是很难。关于入手条件的提示，也只限于提示，最终还是要靠玩家自己去发现一些东西(笑)。不管怎么说，我们这回把主要消费层定在了初中学生的阵营里。因为想给他们在学校里互相交流游戏心得的机会，所以在入手条件的提示上稍微保守了一点。如果太简单了，应该不符合现在的中学生的兴趣吧。

——顺便问问您比较喜欢哪一个副将和哪场战役呢？

铃木■因为制作了太多的副将，说不好更喜欢哪一个。但总的来说，和"回复系"的副将相比，我更愿意带领能对主将的成长起到支援效果的副将。关于战役，个人比较喜欢"赤壁之战"。因为后半的东南风会扭转战局，让人感到"天时"的重要。

——主将和关系密切的副将组合，会有特殊效果吗？

铃木■根据一些历史的著名典故进行主、副将的组合，会有不同寻常的效果。比如，根据"桃园结义"这个典故，主将选刘备，选张飞、关羽作为副将，刘备在战争中的体力、攻击力等各项指数会相应提高。1组最大是3人为止，共有70多个能产生特殊效果的组合。比如特殊副将中的老虎和"水浒传"中的一些角色，如果是喜欢历史的朋友应该知道武松和老虎之间的一段典故。所以武松和老虎也是作为特殊副将间的一种特殊组合。


↑铃木亮浩。PSP版《真三国无双2nd Evolution》的制作人。光荣公司软件事业部执行役员。

——在本作中为什么加入"水浒传"的角色呢？

铃木■其实前作中不是也有吗。这回作为扩张版的本作，感觉应该继续增加一些。而且"刘邦"和"项羽"也会在本作中出现，因为我们公司制作过很多历史题材游戏，很容易就能得到想要的数据……（笑）。

——300人武将中的各项能力设定应该很辛苦吧？

铃木■的确如此。能力设定还在其次，主要的难点是在外形上。做出几百种各不相同的3D人物建模是很困难的，而且还要考虑玩家的想法，如果和玩家理想中的人物肖像差别太大的话，也不能说是成功的作品。

——会像以前那样，有马、武器、壁纸等很多搜集要素吗？

铃木■马根据成长前后和装备道具来区分，共有60种。每个角色的武器在不同阶段会有3个形态，同时还可以装备各种附加效果，在10种不同的附加效果中，每种武器最多可以装备6种。


↑保留并强化了前作的各种育成要素。


↑相信玩家通过本作会重新审视掌机游戏。

——马成长的系统是怎么回事？

铃木■一共有10个等级。玩家在骑马状态下发动攻击，会得到马的成长点数。提升了等级的马会增加攻击力和移动速度，而且达到了一定的等级之后，还会出现特殊效果。比如武将受到攻击也不会落地等非常实用的效果，当然象也有同样的育成系统。

——其他还有什么值得研究的地方吗？

铃木■除此之外就是副将的育成了。每个武将都有升级系统，并且在到达一定级别后能够学到特殊技巧。育成自己喜欢的副将也是本作的乐趣之一。

——这回作为掌机游戏有什么特别之处吗？

铃木■应该是就是通信对战了。掌机版的无双系列是从《激战国无双》开始加入通信对战功能的。其实前作也想加入这个功能，但是当时考虑购买层可能会是20岁左右的玩家，特别是调查了这个消费群体后，发现几乎对通信对战的兴趣都不是很强。但是本作在制作时主要面向中学生，同样是在调查中得知，希望加上通信配合作战的呼声很高。

——对战系统是怎样一种形式？

铃木■最初我们准备了4种对战形式，但是后来又相应增加了不少。而且还有4人一起配合的"生存模式"。此模式中的敌人会越来越强，4人中谁倒下了都会GAMEOVER。所以能够充分体现出在联机中"协力"的重要性。

——请谈谈今后本系列的方向。

铃木■今后还会以PS2为主要平台继续努力。但根据情况的变化，也许会把重点转到PS3上去。关于本系列今后的方向，应该是要以创新为主，把销售目标放在100万以上（笑）。

——我发现铃木先生很重视调查玩家们的意见啊。

铃木■是的。作为ω-Force制作小组的一员，就是应该遵循制作小组的传统：就是不断检讨、不断改进，认真接受各种不同意见。因为是系列作品，所以如果不认真听取来自玩家的意见，游戏的销量可能会每况愈下。

——听说铃木先生还参与了某大作游戏的开发，是真的吗？

铃木■啊，是在去年TGS上发表的PS3版游戏《Fatal Inertia百年战争》吧。关于内容目前还不能透露，等到E3展的时候，说不定能够说点什么吧（笑）。

——最后请对本系列的FANS说几句。

铃木■PS2版的那种"一骑当千"的爽快感觉，在掌机版的本作中得以完全实现。如果实际玩过本作，相信一定会同意我的说法。谢谢。

——非常感谢。

E3 答案

2005年，我们见识到了新世代主机的能耐，却没有亲眼见到真实
我们把这份遗憾留到了2006年，用了整整一年的时间去找一种叫做“期待”的心情
所以，今年我们仍旧打算带着花掉很多时间培养起来的感情
去看看那些打算在今年让全世界一同震撼的高发热量的方盒子
从中寻找到接下来将伴随我们游戏生涯又一个五年的伙计
顺便，通过我们的双眼，让中国的所有哥们儿姐们儿找到一个属于自己的答案

ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO

下一期，和我们一起看E3
享受下一代主机的震撼

第一时间，电软艺叁
最强现场报道

最期待TOP15

2006年第10期（统计时间2006年4月11日－4月22日）本期截至统计日期共收到有效选票969张

看来KONAMI旗下的WE系列在我国果然有着大量的忠实拥趸作为后盾，前不久公布以后就先是以第2名的身份登上本期待榜的次席，这期更是直接拿下了第一的宝座，足球的魅力，就是这么的无穷……由于受到四年一届的世界杯的影响，这次WE10并没有遵照遵照以往每年七八月份发售的惯例，而是提前了差不多四个月。

1位 实况足球 胜利十一人10

■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2006.4.27 ■7329日元



KONAMI官方表示将推出限量版的《实况足球 胜利十一人10》。在限量版中除了游戏软件外，还有一件"胜利十一人10"的纪念T恤和印有"胜利十一人"图案的双环钥匙圈。此外，本限量版只能在KONAMI的官方购物网站才能预订，从4月3日起已经开始接受预订。

前回2位,本次计票593。

2位 北欧战神传2・希尔梅里亚

■PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.6.22 ■8190日元



本作的战斗画面将会变化为全3D地图，玩家可以在其中进行多方向移动，并且战斗场所还有高低差的地形概念。战斗中分为移动和攻击两种模式。战斗一开始是移动，接近敌人后就进入到攻击模式。通过瞬间冲向对手的快速移动可以令敌人猝不及防。

前回3位,本次计票556。

3位 圣剑传说4

■PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



游戏中从高处向敌人抛出石头的时候站的位置越高，给敌人造成的伤害也就越高。同样的道具根据不同的形状会出现不同的结果，比如说推两个外形不同的石头时石头滚的方向会不同，推木筒的时候根据推的部位不同，木筒滚的方向也都会不同。

前回1位,本次计票547。

4位 大神

■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.4.20 ■7140日元



本期杂志有刊登《大神》的攻略，游戏的日本风格极浓，玩游戏的时候感觉就像是在一幅日式水墨山水画构成的幻想世界中冒险。"笔神"系统的加入非常有创意，相信这款由CAPCOM旗下三叶草工作室开发的《大神》无论是在素质还是销量上都会不错。

前回6位,本次计票484。

5位 梦幻之星・宇宙

■PS2 ■SEGA ■网络角色扮演 ■2006年预定 ■7140日元



关于本作，世嘉近日宣布将在今年5月份美国洛衫矶举办的E3展上展出这款《梦幻之星・宇宙》。本作自最初公布到如今也已经有两三年的时间了，期间有过两次延期，包括今年3月份这次，实在是让不少喜欢"梦幻之星"系列的玩家们等到望穿秋水。

前回5位,本次计票451。

6位 MOTHER3

■GBA ■NINTENDO ■角色扮演 ■2006.4.20 ■4800日元



本作和前两作一样都是满屏的日文假名，估计我国玩家看了会比较头大，不过游戏中种种奇思妙想的设定和幽默的台词确实相当有趣。

前回14位,本次计票403。

7位 合金装备 索利德4・爱国者之铳

■PS3 ■KONAMI ■动作谍报 ■发售日未定 ■价格未定



老年斯内克和中年斯内克从人设和整体风格上来讲感觉区别还是比较明显的，不过斯内克身上的服装整体颜色和样式都是没有太大的变化。

前回7位,本次计票387。

8位 恶魔猎人4

■PS3 ■CAPCOM ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



虽然"恶魔猎人"系列的主角一直都当仁不让的是但丁，但是女配角（主角？）的作用也不小，不知道在本作中会将是谁登场。

前回9位,本次计票369。

9位 战国BASARA2

■PS2 ■CAPCOM ■动作过关 ■2006年夏 ■价格未定



《战国BASARA2》最重要的新增角色是前田家的流浪者、以自由地生活为口号的前田庆次，还有结束了战国时代的霸王丰臣秀吉。

前回10位,本次计票317。

10位 星际争霸・幽灵

■PS2 ■Blizzard ■动作冒险 ■发售日未定 ■价格未定



暴雪表示：今后的侧重点将会转向次世代主机，未来的几个月中暴雪将会评估次世代主机的各方面能力以便开展下一阶段的开发工作。

前回8位,本次计票304。

11位 铁拳・黑暗复苏

■PSP ■NAMCO ■格斗游戏 ■2006年夏 ■价格未定



新增的铁拳道场位于三岛财阀所有的岛屿，主人公由于修行的原因而拜访了这里。这个岛屿内存在被称为"道场"的用来修行的施设。

前回11位,本次计票288。

12位 DQ少年扬卡斯与不可思议的迷宫

■PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.4.20 ■7140日元



游戏中除了扬卡斯之外，在DQ8中登场的那个性感火辣的女盗贼也同样会登场，他们两人之间的纠葛与感情也许将因此而得以揭晓。

前回12位,本次计票267。

13位 最终幻想6

■GBA ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006年预定 ■价格未定



本作中的主角并不是盗贼洛克一个人，而是围绕在他身旁的一大堆个性及其鲜明的角色们共同体现的，可以说是FF系列中最经典的一作。

前回13位,本次计票254。

14位 九十九夜

■XBOX360 ■微软 ■动作冒险 ■2006.4.20 ■7140日元



本作是一款规模非常宏大的战争题材动作游戏，讲述的是以代表光明的人间一族与以哥布林族为核心的黑暗势力之间的战争的故事。

新上榜,本次计票229。

15位 异度传说3・查拉图斯特拉如是说

■PS2 ■NAMCO ■角色扮演 ■2006.7.6 ■6980日元



人物战斗部分恢复了第一作中的必杀技设定，不过发动这些必杀技不再需要进行复杂的指令输入，而是可以非常简便的就能发动成功。

前回15位,本次计票211。

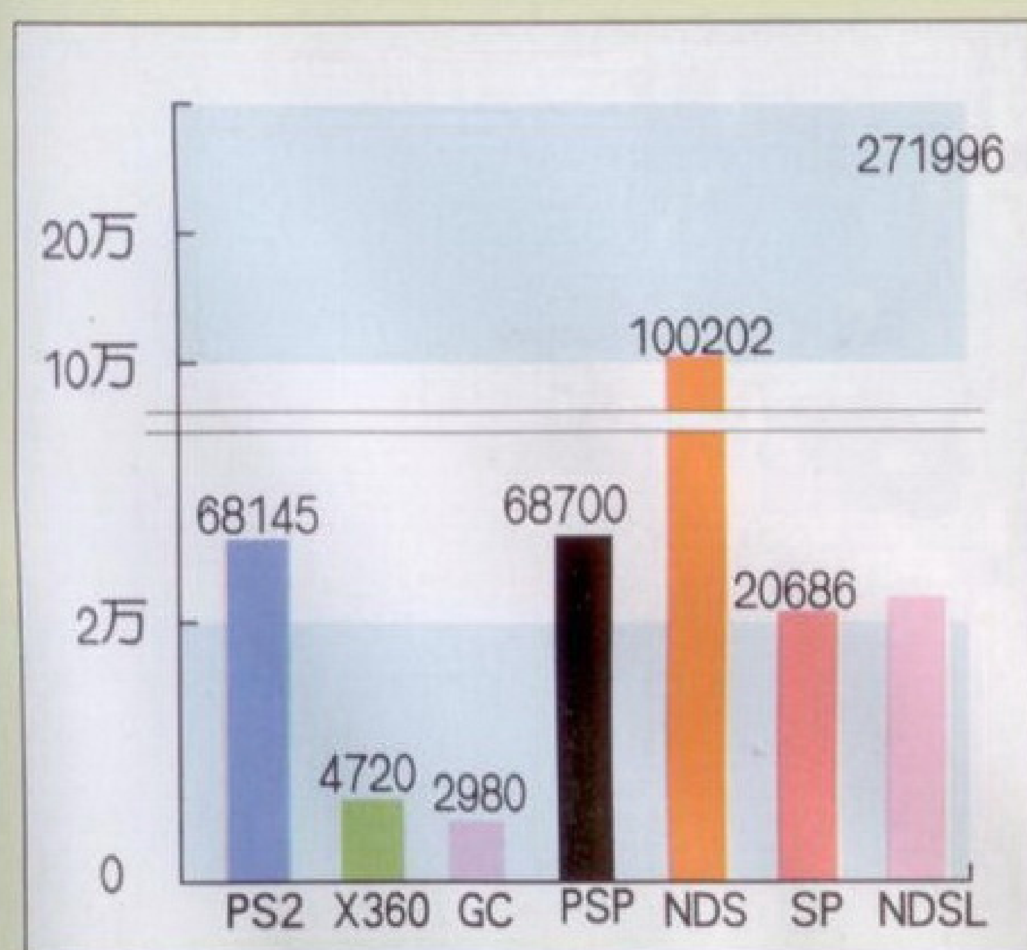
【榜评】最近得到比较可靠的消息，说是索尼准备再次对PS2进行降价，价格将从现在的149美元下调至129美元，降价幅度为20美元，折合成人民币差不多是160大洋，虽然降的不是特别多，但好歹一百多大洋人民币终究不算少，相信对我国准备在暑假期间购入PS2的玩家来说可是不错的消息。当然，从索尼宣布降价到实际开始降价再到其对我国游戏市场产生影响还有一段时间，起码近期之内我国的PS2价格还不会有多大下调；另外，这一降价行为目前还只是针对美版主机而言，其余版本的主机是否会降价、怎么降都还未清楚。索尼此举除了想要提高PS2的销量之外，恐怕更多的还是希望能用来牵制微软的新主机，因为XBOX360现在在欧美那边卖的确实挺火的，据说主机月出货量即将达到100万台。

最流行TOP15

本期上榜的作品是前不久刚发售的《盗墓者》系列最新作“传说”，这次的“传说”不再是由之前的Core Design开发，而是改由Crystal Dynamics制作。尽管客观来讲，本作并没有像之前其所宣称的那样创造出了一个全新的《盗墓者》，更多是像一款无功无过的游戏，但毕竟喜爱劳拉的玩家大有人在，自然会吸引到许多玩家来投身其中。毕竟劳拉沉默了许久，再次出山后的作品又怎么能让喜欢她的诸多玩家们不纷纷乐在其中呢？

1	**最终幻想12** ■PS2 ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	计票:607
2	**生化危机4** ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2005.10.25 ■39.99美元	计票:541
3	**战国无双2** ■PS2 ■KOEI ■战略动作 ■2006.2.24 ■7140日元	计票:506
4	**新・鬼武者 梦之黎明** ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.1.26 ■7329日元	计票:463
5	**实况世界足球・胜利十一人9** ■PS2 ■KONAMI ■体育竞技 ■2005.8.4 ■7329日元	计票:427
6	**王国之心2** ■PS2 ■SQUARE・ENIX ■动作角色扮演 ■2005.12.22 ■7140日元	计票:401
7	**皇牌空战ZERO・贝尔卡战争** ■PS2 ■NAMCO ■飞行射击 ■2006.3.23 ■7140日元	计票:366
8	**恶魔城・黑暗的诅咒** ■PS2 ■KONAMI ■动作冒险 ■2005.11.24 ■7329日元	计票:358
9	**盗墓者・传说** ■PS2 ■Eidos ■动作冒险 ■2006.4.7 ■39.99欧元	计票:334
10	**异世纪传说2** ■PS2 ■BANPRESTO ■动作射击 ■2006.3.30 ■价格未定	计票:290
11	**怪物猎人2** ■PS2 ■CAPCOM ■动作冒险 ■2006.2.16 ■7140日元	计票:273
12	**真・三国无双4 猛将传** ■PS2 ■KOEI ■动作过关 ■2005.9.15 ■4494日元	计票:265
13	**第3次超级机器人大战α** ■PS2 ■BANPRESTO ■战略模拟 ■2005.7.28 ■8379日元	计票:252
14	**星际游侠** ■PS2 ■LEVEL5 ■角色扮演 ■2005.12.8 ■7140日元	计票:233
15	**合金装备 索利德3・生存** ■PS2 ■KONAMI ■动作谍报 ■2005.12.22 ■7329日元	计票:208

【日本硬件双周销量统计】



【榜评】本周PS2在日本的双周硬件销量又回复到了6、7万部左右的销量，看来《最终幻想12》对PS2主机销量的促进作用比较有限了，毕竟这已经是PS2的末期了，主机的潜在用户购买群已经不多，所以即使以FF12的名头也难以对其销量造成较大的影响。掌机方面，任天堂的NDS和NDSL家族继续高奏凯歌，两者加起来双周约38万部左右的销量比上期又增长了10万部，可以说是形势一片大好啊！（本期统计时间：2006.3.20—2006.4.2）

美国家用机游戏月间排行榜

AMERICAN GAME SALES RANKING 2006.3.1–3.31

排名	平台	游戏	厂商	发售日	类型	价格
1位	PS2	王国之心2	SQUARE・ENIX	2006.3.28	动作角色扮演	49.99美元
2位	XB360	幽灵行动・尖峰战士	Ubisoft	2006.3.9	第一人称射击	49.99美元
3位	PS2	黑煞	EA	2006.2.28	第一人称射击	49.99美元
4位	XB360	上古卷轴4・湮灭	2K Games	2006.3.20	角色扮演	49.99美元
5位	PS2	职棒大联盟06	SCEA	2006.2.28	体育竞技	39.99美元
6位	XB360	搏击之夜3	EA	2006.2.20	体育竞技	59.99美元
7位	XB360	黑煞	EA	2006.2.28	第一人称射击	49.99美元
8位	PS2	教父	EA	2006.3.21	动作冒险	39.99美元
9位	PS2	搏击之夜3	EA	2006.2.20	体育竞技	39.99美元
10位	PS2	战神	SCEA	2005.3.22	动作冒险	49.99美元

【榜评】《王国之心2》3月底在美国发售后取得了非常好的评价，销量也是直线上升，因此能够夺得这期美国游戏排行榜第一也可谓实至名归。XBOX360版的“幽灵行动”同样取得了非常不错的成绩，值得一提的是，本作分为XBOX360和PS2两个版本，不过得到的评价却是相差非常之大；因为不是同一个制作组开发的缘故，所以尽管有着相同的游戏名称，受到的待遇却是天渊之别。



↑SE与迪斯尼合作的《王国之心2》美版终于在美国正式发售，反响非常不错。

日本家用机软件两周销售排行榜

JAPANESE GAME SALES RANKING 2006.3.20–4.2

排名	平台	游戏	销量
1位	PS2	**最终幻想12** ■SQUARE・ENIX ■角色扮演 ■2006.3.16 ■8990日元	销量 326823
2位	NDS	**口袋妖怪战队** ■任天堂 ■角色扮演 ■2006.3.23 ■4800日元	销量 279347
3位	NDS	**欢迎光临 动物之森** ■任天堂 ■模拟养成 ■2005.11.23 ■4800日元	销量 163984
4位	NDS	**更锻炼大脑的DS训练** ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.12.29 ■2800日元	销量 164748
5位	PS2	**创造球会・欧洲冠军杯** ■SEGA ■模拟游戏 ■2006.3.29 ■7140日元	销量 150864
6位	PS2	**皇牌空战ZERO・贝尔卡战争** ■NAMCO ■飞行射击 ■2006.3.23 ■7140日元	销量 130391
7位	PS2	**异世纪传说2** ■BANPRESTO ■动作射击 ■2006.3.30 ■7329日元	销量 112525
8位	NDS	**锻炼大脑的DS训练** ■任天堂 ■益智游戏 ■2005.5.19 ■2800日元	销量 99684
9位	NDS	**英语苦手的DS训练** ■任天堂 ■益智游戏 ■2006.1.26 ■3800日元	销量 97324
10位	PS2	**真・三国无双4 帝国** ■KOEI ■战略动作 ■2006.3.23 ■4494日元	销量 73255

【榜评】本期《最终幻想12》继续保持着比较旺盛的销售势头，双周销量超过了32万份，大作的影响力果然不同凡响。三月底在NDS上发售的《口袋妖怪战队》也取得了非常不错的成绩，虽然不能算是“口袋妖怪”系列的正统作品，但整体素质还是不错的。世嘉新近发售的《创造球会・欧洲冠军杯》也有15万份的销量，喜欢“创造球会”的玩家们又有的可玩了。

■本期中国电玩榜奖品

10名 钢之炼金术师兄弟联金属挂扣

1名 高达迷你人形食玩精选PLUS 5

5名 水果篮子零钱包 5名

（随机获取任意一款）

美国的确是一个超级英雄文化膨胀的地方。众多具有特异能力的超人品牌也给我们留下了深刻的印象。而X-MAN却是这其中的异支，在这样一个超级英雄文化品牌下居然能够集结如此之多能力各异、造型魅力十足的超级英雄是其他作品所不具备的优势。如今趁着电影第三部即将公映的大好时机，ACTIVISION趁着X-MAN热潮也随即发布了X-MANIII的家用平台改编作品。原作中精彩丰富的超能力战士为作品内容的丰富提供了基础。

PS2	本刊译名	X-MAN战警 3			TEEN T ESRB
	ACTIVISION	未定	2005.05.16		
动作冒险	DVD	美版	1人	未定	

X-MAN文化中最为让人激动的则是正邪双阵营都具有变异超能力的超人角色。令人激动的是，这些角色无论是造型或是特异能力设计都超凡脱俗，虽然数量众多但却没有落入俗套。在特异能力方面，X-MAN设定最为成功之处便是将各色类似魔法特性的能力与超科技能力统统代入到X-MAN超能力的幻想设定中。比如强调物理攻击最大强化与敏捷能力最大强化的狼人，其强化金属骨骼的超能力可谓噱头十足。而风暴，冰侠，电磁王等超自然能力又如同魔法系设定一般无论在画面表现或是能力的破坏性方面都令人惊诧。本款改编游戏借助家用平台的强大3D渲染能力，着重表现了各位超能力者的能力特效。ACTIVISION本身便是欧美动作游戏制作的成熟厂商，本作中令人激动的超能力对决配合丰富的动作游戏要素便已经具备了一流动作游戏的素质。

动感十足的近战搏杀 科技与特异能力之战



→狼人的近战攻击能力突出，在游戏中也突出表现了他迅猛的攻击与迅猛的移动速度。可以说操作狼人时游戏回归了传统3DACT的打击操作感。



←作战中敌人的的装备武器也非常的先进。而游戏中对于场景的刻画也是相当细致，在如此广阔的场景中进行搏击一定能为高级操作提供充足的条件。

狼人 坚韧的打击者

甚至凌驾于X-MAN队长人气的主角系角色。具有强化金属骨骼与超强肉体回复能力的近战者。

亲自操作特异能力发动 被突出表现的惊人效果

镜头般的画面表现 场景还原电影质感



→夜行者并不适合这样明显的群体搏杀，这个环节则需要玩家活用特异能力。

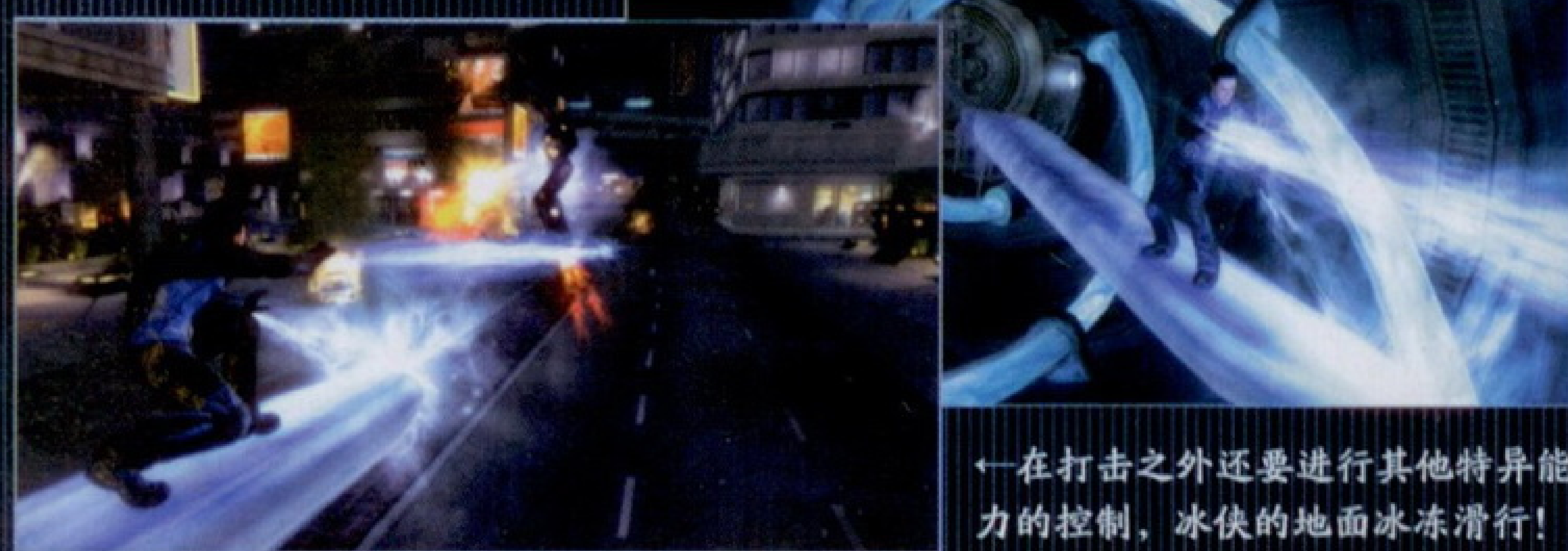


↑游戏中除了物理系特异能力之外，如同冰侠这样的超自然特异能力才是画面特写以及极限视觉表现的保证。

超能力与超能力之间的梦幻对决
还原与补充电影情节的商业力作

从已经公布的开发图片中我们可以看到游戏的对应与角色设计的场景与敌人都恰到好处，完全放大了角色本身的能力表现。类似狼人的场景为了突出其强力的近战能力，便会面对多场与高性能近战角色的混战，从游戏中所表现出的狼人攻击的迅猛与高敏捷的特质也一定会在混战中得以重点描写，操作起来也必然爽快感十足。而如果使用冰侠时便会突出其地面冰冻滑行与深入特别场地的操作感，除了游戏中关键时刻的打击对抗外，滑行时的操作甚至如同RAC游戏的操作方式一般令人刺激。类似这样的各色操作也同样对应不同的X-MAN英雄，可以说游戏的动作操作方式多样性是令人关注的亮点。

→配合角色不同的能力，游戏设计的对应场景也大不一样。



←在打击之外还要进行其他特异能力的控制，冰侠的地面冰冻滑行！



→显然是敌方boss级别的角色，此刻冰与火的较量更特别突出了角色能力的优势。



风暴

游戏中难得的女性cool角色，笔者非常喜欢。可以随意控制空气涡流的能力在游戏中所表现的画面效果也极为震撼。

死亡打击者

敌方角色中与狼人进行呼应的女性角色，能力方面也与狼人相近，但更为狠辣。

夜行者

具有盗贼般特质的夜行者虽然在攻击能力方面一般，但潜入能力却是一流。

亲自体验众特警奇异能力的夸张表现
众多超能力角色带来多种类操作方式

游戏中具有大魄力的作战画面与电影化的特写镜头层出不穷，表现力十分震撼。并且游戏在剧情方面没有完全照搬X-MANIII的固定情节，而多是叙述了电影二与三之间衔接的剧情，算是对即将上映的X-MANIII进行了一些情节补完。在游戏中除了突出我方角色的强大实力之外，对于电磁王与对立阵营中的特异超人的描写也会让X-MAN文化的爱好者感到兴奋。并且，对于我方阵营中一些特别角色也进行了着重描写，比如夜行者在电影X-MANII之后并没有在X-MANIII中登场。而进行本款游戏的剧情模式则会将这些谜团揭开。



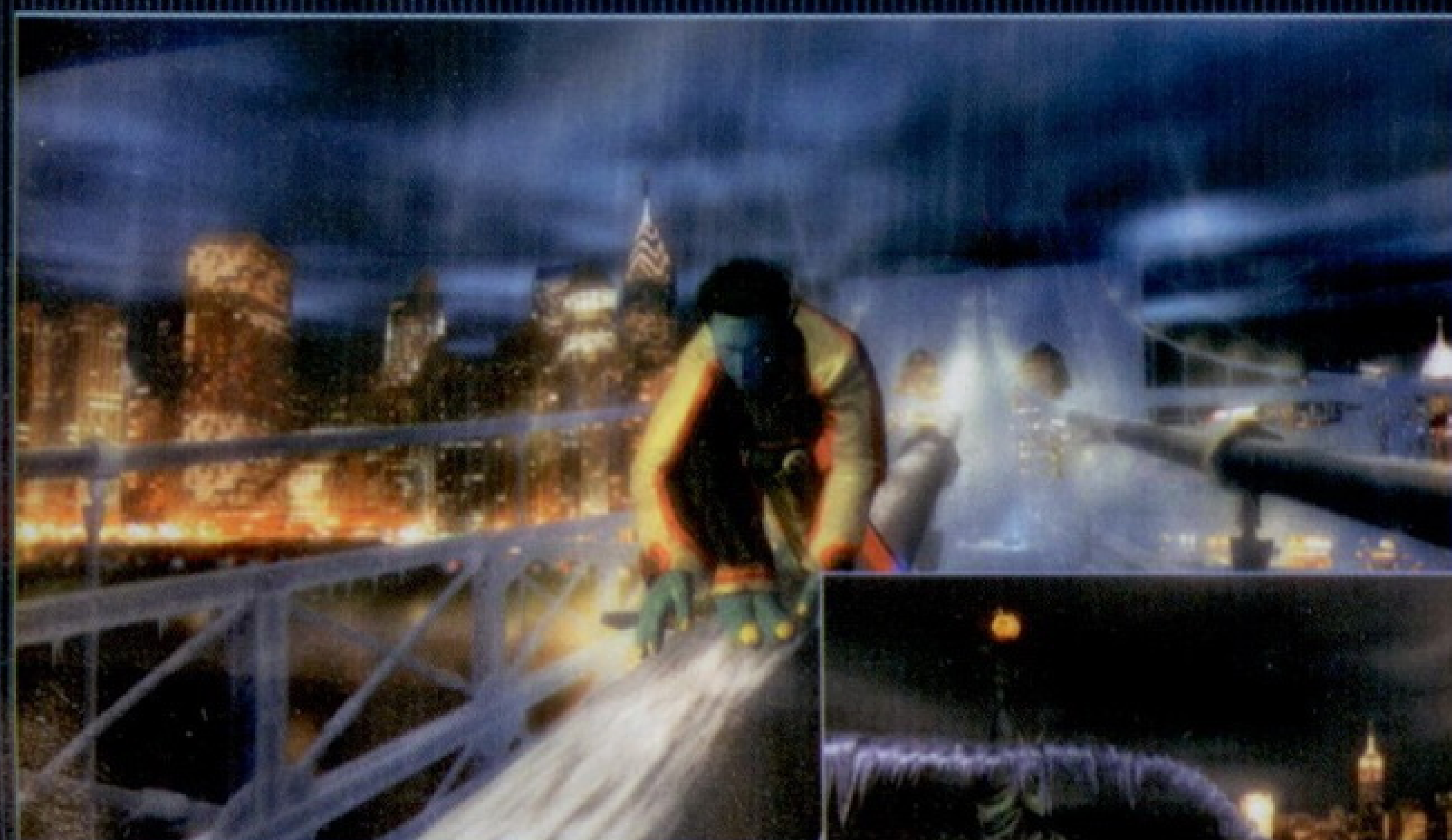
↑画面背景的气氛凝造也很出色。

↓打击感方面玩家尽管放心，开发画面中我们已经可以感受到对敌打击力度的强硬，这与特别的击打效果渲染是离不开的。



多样的操作感受

←游戏中经常会出现这样的画面特写，这样具有镜头感的画面表现则更让FANS感动。



→居然自己创造了前进的道路，效果惊人。

细致勾勒的画面背景
匪夷所思的能力应用

→了解敌人的属性进行关键时刻的躲避也是有必要的。



集结美国英雄精神的超COOL作品 透过人物了解游戏与电影的精彩互动

近些年来美国的这些"超级英雄"的片子越来越多，越来越火，而同时其中的很多也确实颇有质量，非常好看。X-Men系列就是如此，它的前两部都是很值得一看的片子，而这次系列的第三部与其相应的游戏几乎算是同步推出（前后差10天而已），那么在报道游戏的同时，我们也不妨对电影中的各位经典角色以及这次新登场的几个人物做一个简短的回顾和介绍。

暴风 Storm



由哈里·贝瑞饰演的Storm一直是X-Men电影中的人气角色。外表冷峻却并不冷酷，逼人的英气中却又透着亲切。Storm本是流浪于街头，以"盗贼"的职业谋生，在自身的超能力被发现后又被当地的土著部落尊为天气女神。后来则跟随X教授成为了X战警的一员。

名为Storm，她的能力当然就是操纵天气，可以轻松引发各种撼人心魄的天气现象，包括龙卷风及闪电。在电影新作中，她甚至能够驾驭强风使自己在空中飞行。

千面女 Mystique



作为主要的"反派"之一，Mystique是一个带有难言的黑暗般诱惑力的角色。她是电影中的"反派组织"变种人兄弟会的创始人之一，是电磁王最信任的下属。一方面，Mystique为了电磁王和组织的利益可以不择手段，但另一方面，她似乎又不是一个绝对邪恶的存在。在第二部中，还有她变身成其她女性去诱惑狼人的情节，那段故事并非一段简单的"勾引"，在那个桥段中Mystique几乎就是在扮演一个同时既在诱惑也在指引的角色。通过它我们可以读出狼人内心的挣扎和矛盾，并且，你可以隐隐感觉到Mystique与狼人间有一些莫可名状的纠缠不清的东西——并非那种仇视或敌对。

Mystique可以操控自身分子和原子，使自己可以在很本质的程度上变成任何人——不只外形，包括指纹、声纹以及视网膜都与原型一模一样。相信在第三部中我们可以再次见识到她的能力。

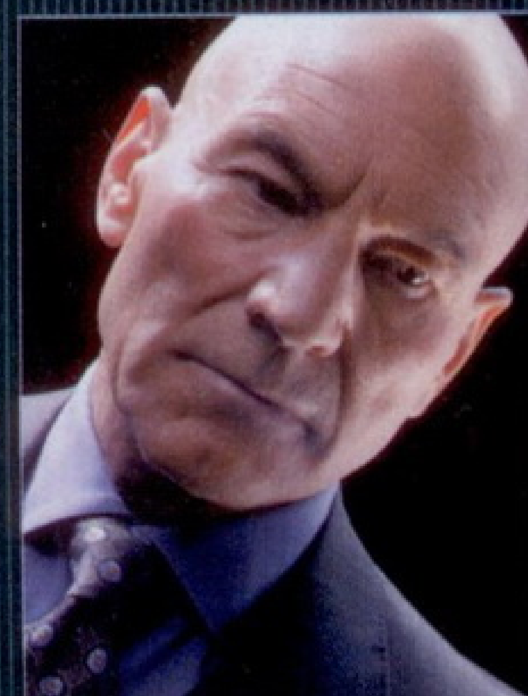
狼人 Wolverine



在这部系列电影中，很多时候都是以狼人的角度叙事，他一直是牵动剧情线索和推进情节发展的核心级人物之一。作品对他内心和情感世界方面的刻画下了不少笔墨，更侧重于他那段纠缠着自己的回忆，这样既丰富了人物形象，又加深了世界观的深度。

狼人的超能力是被后天改造强行赋予的，他于手背处可以伸出无比坚硬的合金利爪，是典型的肉搏派角色。除此之外，他的自我回复能力也是超强，在电影第二部中，我们看到他甚至在头部受到了枪击的致命伤后仍然很快就跟没事儿人一样又站了起来，并且，狼人的感官也是极为灵敏的。

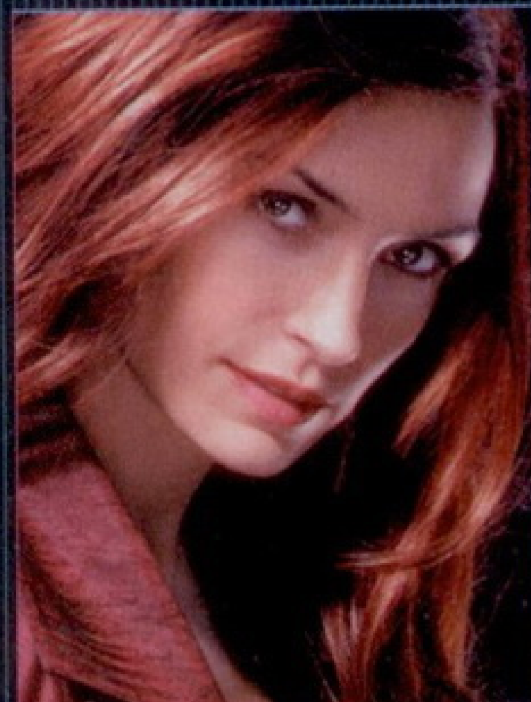
X教授 Professor Xavier



X-Men一方的领袖，也被称为查尔斯教授，他提倡变种人应与普通人类和平相处，并以开办学校为掩护收留各地具有mutant天资的儿童或少年男女——他们中的许多人是在社会上受到歧视甚至迫害的。教授是一位天才，他16岁起即就读于牛津大学，并得到了数个学科的博士学位。

查尔斯教授下身瘫痪，只能坐在轮椅上行动，可以说"物理攻击力"为零。但他有着无与比拟的强大精神力，如果借助仪器加强立场，他甚至可以操到并控制世界上所有人的精神和思维。要我说，幸亏，他身属正义和向往和平的一方。

简·格蕾 Jean Grey



简对X-Men队长、对狼人，都有着难以割舍的感情。简的能力与她所尊崇的、X-Men的领袖X教授类似，都属于精神力的范畴，比如思维感知和精神力操控。她的潜力其实相当巨大，只不过由于童年时受过的一些创伤，再加上自身的感情相当细腻丰富，这些使得简的意志力不够强大，甚至有时显得有些脆弱。这一点明显限制了她在精神力方面随心所欲的发挥。不过在二代的最后，简为了保护同伴而勇敢地做出了自我牺牲，在那一刻她展现出了无与伦比的精神力操控：一面抵住汹涌而来的滔天洪水，一面将载着同伴的缺失动力的飞船托了起来。这之后洪水奔腾而过，将简吞没……

但显然不能安排她就这么死了，不过从第三部的一些剧照里感觉她似乎处于失忆状态。

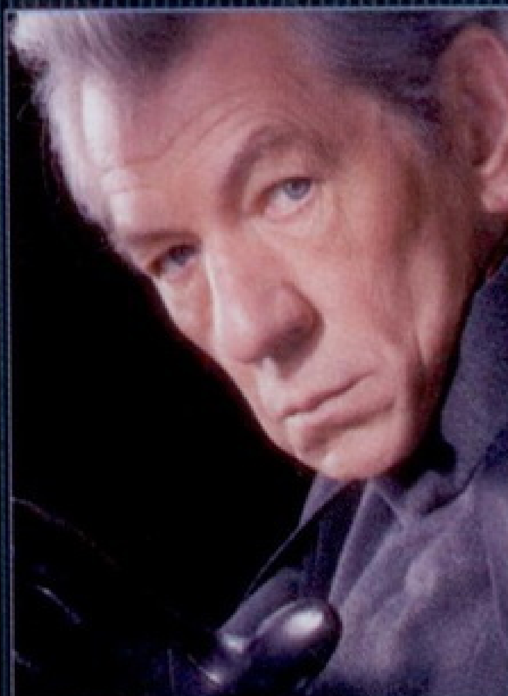
X-Men队长 Cyclops



他与简可以说是公开的恋人，但狼人的出现却似乎在这片感情的湖面上点出了一些波澜。不过Cyclops在有着正常的妒嫉心之外，也展现出了相当的男人风度。身为X-Men的队长，他有着强烈的正义感和坚决的行动力。

Cyclops的能力就在于从眼中射出强力激光，这些激光强力到他自身也难以控制，必须依靠特制的眼镜才能够自由调控发射威力。所以一旦摘掉（或者被摘掉）眼镜，他就只好把眼睛闭上。

电磁王 Magneto



故事中的"反派"领袖，同时也是极富个人魅力的电磁王，他不是那种出于很简单俗套的原因（比如说"渴求力量"什么的……）而与全世界为敌的脸谱化的角色。他的基本动因是为了维护自身种族的生存权力——既然普通人类不容许变种人的存在，那么也就没必要对他们尊重和宽容。每个人心中都对"正义"有着不同的诠释，这也就是为什么我们一直在"反派"二字上加引号的原因。电磁王正是一个绝对忠于自己的人。强大与领导力量并存，是变种人中的一流人物。

他的能力是自由制造磁场，并继而可以随意控制任何铁制或者含铁制的物体。也就是说基本上，地球上大部分金属制品电磁王都可以拿为己用。

小淘气 Rogue



她在电影第一部中的戏份相当重，可以说整个故事就是由她身上展开的。Rogue一开始的性格柔和到几乎怯懦，她离家出走后流浪的时候被狼人所救，并因此一直对狼人抱有十分亲切的感情。

在经历过种种劫难和与他人的交往后，Rogue的性格渐渐成熟，只不过可惜的是，她在第二部中的演出不多，不知这次的新片中已成为X-Men一员的她将会有何表现。

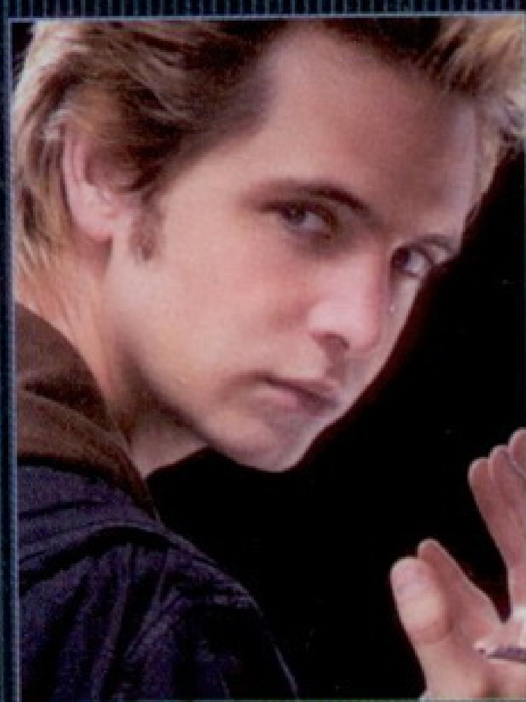
Rogue的能力简单来说就是"吸收"，只要通过皮肤接触，她就能吸取任何人的能量。对于普通人来说，这就意味着生命力被迅速抽走，很可能在瞬间就变成植物人。如果与Rogue接触的是变种人，那么她就可以暂时借用对方的能力和力量，当然，同时对方的能量也会被吸离身体。总之，其实是一种相当有威胁的能力。在第一部的结尾，她就是凭此能力阻止了电磁王的计划。

冰侠 Iceman



在第二部中登场的角色，顾名思义，冰元素的操纵者。他也会在这次的游戏中登场，并且是玩家可以使用的角色。从外表上看就很年轻的他确实还不够成熟，带有些年轻人的冲动，并且意志力也需要进一步的锤炼。他与Rogue是男女朋友的关系。

火侠 Pyro



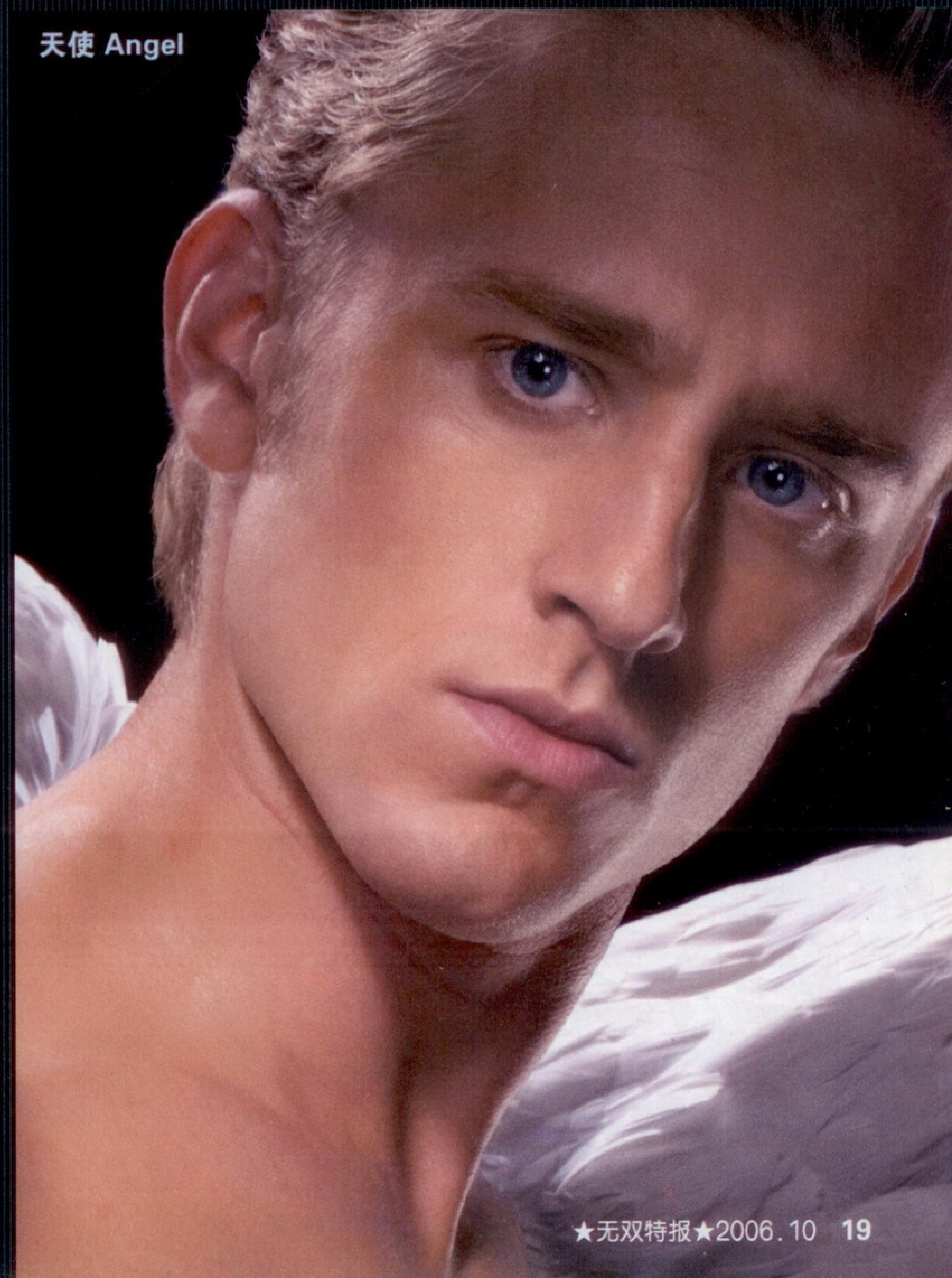
他原本属于X-Men一方，但出于对存在价值的迷惑、对自我力量证明的渴求，他认同了电磁王一方的思想，并在第二部的末尾随他们乘机而去。

Pyro并不能凭空制造出火焰，但只要有一个哪怕十分微小的火种，他就能够将其蔓延成十分狂野的力量。也许在第三部中，他会有抢眼的演出。


克里斯托 Callisto


克蒂 布莱德 Kitty Pryde


剑齿虎 Beast


天使 Angel

新一代的年轻人踏上了寻求和平之旅 以武力维持的和平已到了崩溃的边缘



在不知不觉之间《梦幻骑士》系列已经出到第5作了，本作依然采用了系列一直以来标志性的华丽画面和人物设定，但同时在系统上作了很大的改进。另外从现在所公布的资料来看本作的剧情还是非常吸引人的。

PS2	本刊译名：梦幻骑士5—世代			CERO 全年龄
	ATLUS	7140日元	2006.05.18	
角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	112KB

本次的故事发生在已经与世隔绝了2000年的大陆上。为了争夺肥沃的土地整个大陆各国一直战火不断，为了平息战乱使人民迎来真正的和平一群年轻人站了出来，他们找到并唤醒了威力恐怖的古代兵器“告诫之力”，并用此兵器强制威胁各国停止了战争。从这以后这群并不隶属于任何国家和势力的年轻人自称为“和平维持军”，在大陆各地为了终止战争而不断努力着。

20年过去了，此间并未发生大规模的战争。时间到了现在，在这种危险的平衡下保持的和平已经到了崩溃的边缘。于是新的一批年轻人又出现了，以上一辈的方法已经无法再继续维持大陆的和平了，为了守护自己这个时代的和平这群年轻人又踏上了新的旅程。

本次的故事是由好几个不同的章节共同构成的，比如第一章就是讲述和平维持军的创始人赛尔迪斯在青年时代终止大陆上战乱的故事。这些章节都会与主角所活跃的故事本篇有所联系。但它们也并不只是简单的分开各自成章，在章节之间也有着十分密切的联系。在这一章所采取的行动也许就会对下一章产生影响。例如在一场战斗中如果没有成功救助附近的村民，那么在后面的章节中就无法在此区域见到相应的村民；但如果救助成功的话不仅在后面会见到被救助的村民，还可能从他们那里得到有用的情报或道具。这就是本作中富有特色的“章节系统”。

使游戏的变化性大大增加的章节系统



↑众多富有个性的角色以及漆原智志华丽唯美的人物设定依然是本作的一大卖点。

不同于历代的全新系统

可以说《梦幻骑士》系列战斗系统最大的特点就是角色的培养。在本作中习得各种技能成了培养角色的关键。

技能的习得首先要从取得“技能条”开始，当所装备的武器和防具达到了一定的熟练度后就可以获得技能条。在装备武器和防具时也会事先显示出此种装备可以习得的技能条，所以在选择装备时就要多加考虑了。之后在战斗中使用所选用的装备时熟练度就会不断的积累，当达到一定程度就会在战斗过程中显示“新技能条生成”的提示信息。然后只要再给特技条分配一定的技能值使其级别上升到1以上就可以使用该项技能了。



↑装备武器前可以事先查看所能习得的技能。

独具魅力的妖精培养模式

本作也继承了在前作《梦幻骑士4》中大受好评的妖精培养模式。在游戏过程中会有一只妖精一直陪伴在玩家身边，通过对妖精的培养可以使其掌握各种各样的技能，这些技能可以在游戏中的战斗和购物等各方面起到很大的作用，其中就包括能数出迷宫中残存宝箱数量或提示现在各角色之间好感度等非常实用的技能。

并且在本作中玩家还可以用自己所培养的妖精去参加各种竞赛。竞赛内容包括“淑女、艺术、运动、学术”等4个方面，如果在这4个项目中都获得胜利的话还可以去参加最后的总决赛。但每个项目所要求的技能也是不一样的，所以玩家在培养妖精的过程中也需要有针对性。



→除了自己所培养的妖精还会遇到其他各种各样的妖精。

错综复杂的势力关系和丰富多彩的人物角色

由于围绕在大陆四周的结界，这块大陆已经与外界隔绝了近2000年。并且由于在这块大陆的水中栖息着各种可怕的怪物所以人们必须远离水边生活。这就使得整块大陆上适合人们居住的土地面积变得更加狭小了，因此为了争夺土地的战争从来就没有停息过。

大陆上共有古拉盖尔、希尔蒂亚、诺兰这三个有实力的大国。此外还有各个小国联盟以及监视各国势力并坚决取缔战争的和平维持军。在和平维持军的势力下虽然并没有发生战乱但现在很多国家之间的关系已经让人闻到了很浓的火药味，到了开战的边缘。现在就把各个国家势力之间的关系以及此势力中的主要人物介绍给大家。

和平维持军

以赛尔迪斯担任总司令官，阿扎克作为政治部司令的和平维持军成立的目标就是要消除一切战争。本作中的主人公赛恩西鲁特和梅尔贝娜就从属于和平维持军的实行部，库莱阿斯从属于政治部，从小一起长大的法尼鲁和阿莱沙都是军中的研究员。


赛恩西鲁特


库莱阿斯


法尼鲁


梅尔贝娜

阿莱沙　赛尔迪斯　阿扎克

古拉盖尔王国

拥有大陆最大国土面积的强国，但国土的大半却都是荒无人烟的沙漠。所以古拉盖尔王国才会不断地侵略其他国家。嘉利克和鲁法丝都是王国军的大尉。


嘉利克


鲁法丝

反感　监视　监视　友好的　对立　不信任　监视　对抗　占领　对立　对立

希尔蒂亚王国

位于大陆西部的仅次于古拉盖尔王国的大国。据说守卫着国妹西利斯的近卫骑士团团长与和平维持军的库莱阿斯是从小就认识的好朋友。另外希尔蒂亚王国与和平维持军一直有着很好的外交关系。


兰迪


西利斯

诺兰王国


洛克拜恩

拥有大片肥沃土地的王国，可能正是这个原因诺兰王国成了其他众多国家的目标而不断遭到侵略，现在也仍处于古拉盖尔王国的占领之下。诺兰王国的将军洛克拜恩在一直等待着复兴王国的机会。

用独特的成长系统创造出属于自己的角色

在《梦幻骑士5》中全新加入了非常有特点的“技能树”系统。所谓技能树就是指玩家自由为角色所设定的技能成长分支路线。虽然在前面的介绍中提到在游戏中取得技能条后只要给该技能条分配一定的技能值使其达到1级以上就可以使用该项技能了，但还有一个前提条件就是必须事先把技能条配置在技能树中才可以习得技能，如果只是简单地取得技能条是无法习得相应技能的。在技能树配置画面中玩家可以把所得到的技能条自由地相互联结起来设定成一个树状的分支，之后只要通过分配技能值游戏中的角色就会按照玩家所设定的路线成长了。



←通过战斗积累武器和防具的熟练度，达到一定程度时就可习得相应的特技条。

通过战斗不断积累熟练度

→游戏中经常会与这样体形巨大的敌人对战，战斗场面充满了魄力。

带来全新感觉的3D画面

←在城市中移动时不论是人物还是背景全都换为了3D画面来表现。

→把零零散散的技能条连接起来，然后再把所获得的技能值分配给连接起来的技能树。



要根据角色能力来设定技能树

妖精

在本作中会一直陪伴在玩家左右的妖精，通过对她的培养可以让她掌握各种实用的技能，还可以带她去参加妖精竞赛。

法尼鲁

担任和平维持军研究员的少女，不善于与别人交流，思想有些保守。但是在与赛恩西鲁特旅行的途中性格也渐渐变得积极起来。

梅尔贝娜

和平维持军副司令阿扎克的副官，统率着和平军的实行部。作为其他队员的指挥官梅尔贝娜轻易不会流露出自己的感情，但是偶尔从性格冷静的她的眼中也会流露出些许悲伤……

库莱阿斯

维持和平军的创建者赛尔迪斯的儿子。库莱阿斯作为父亲的得力助手被分配在了政治部，但是他的热情却渐渐消失了，究竟库莱阿斯的内心还能否重新燃烧起斗志？

THE DA VINCI CODE

全球备受关注的根据丹·布朗的畅销小说改编的电影《达·芬奇密码》，预计在5月19日于北美地区上映。其同名游戏的开发工作目前也进展顺利，并将与影片同步推出。电影版将由奥斯卡最佳导演朗·霍华德执导，并由奥斯卡最佳男演员汤姆·汉克斯领衔主演。游戏是由开发过《星球大战前传3—西斯的复仇》、《印第安纳琼斯与魔殿》等经典动作游戏的Third Law Interactive负责开发，由2K Games发行。为了完成《达·芬奇密码》的制作，游戏公司请到了著名动作冒险游戏《断剑》的制作群来参与游戏的设计工作。作为悬念推理小说，原作有着精彩的开局和令人难以预料的结尾。改编成游戏后，除保留小说的精华段落外，并加入了电影中的场景及动作场面。这款全球的《密码》FANS们翘首以盼的游戏大作，将在PS2和Xbox两大游戏平台上推出。



→游戏忠实再现了原作中提彬的别墅。



可只要能给哪个人带来了感动

←从目前的资料来看，游戏采用全3D第三人称追尾视角，这也是相对自由而且比较容易把握游戏全局的一种操作方式。



→图中看起来像是提彬爵士的别墅内部，也是原作中非常重要的地点。

可只要能给哪个人带来了感动

寂静笼罩着午夜的卢浮宫博物馆，年迈的馆长此时却躺在血泊之中。在人生的最后时刻，馆长脱光了衣服，准确无误地用自己的身体摆成了达·芬奇名画《维特鲁威人》的样子，还在尸体旁留下了一个令人难以捉摸的密码。符号学专家罗伯特·兰登和密码破译天才索菲·奈芙，在对一大堆怪异的密码进行整理的过程中，发现一连串的线索竟然隐藏在达·芬奇的艺术作品中。善于推理的兰登猛然领悟到，馆长其实是峋山隐修会的成员——这是一个成立于1099年的秘密组织，其成员包括西方历史上诸多伟人：牛顿、波提切利、维克多·雨果以及达·芬奇！兰登怀疑他们是在找寻一个石破天惊的历史秘密，一个既能给人启迪又异常危险的秘密。兰登与奈芙跟一位神秘的幕后操纵者展开了斗智斗勇的角逐，足迹遍及巴黎、伦敦。除非他们能够解开这个错综复杂的谜团，否则，峋山隐修会掩盖的秘密，里面隐藏的那个令人震惊的古老真相，将永远消逝在历史的尘埃之中。　□文/龙马

XBOX	本刊译名　达·芬奇密码			
	2K Games	价格未定	2006.5.19予定	
动作冒险	DVD-ROM	美版	1人	记忆卡容量未定

2003年3月，
美国作家丹·布朗的小说
《达·芬奇密码》问世。
出版后一周本书登上
《纽约时报》畅销书排行榜榜首，
如今，超过40种语言以上的版本，
全世界总印数超过3860万册……
达·芬奇的作品中隐藏了令人费解的密码；
绝望的角逐在教堂和城堡里展开；
终于，神秘的真相被揭开了。

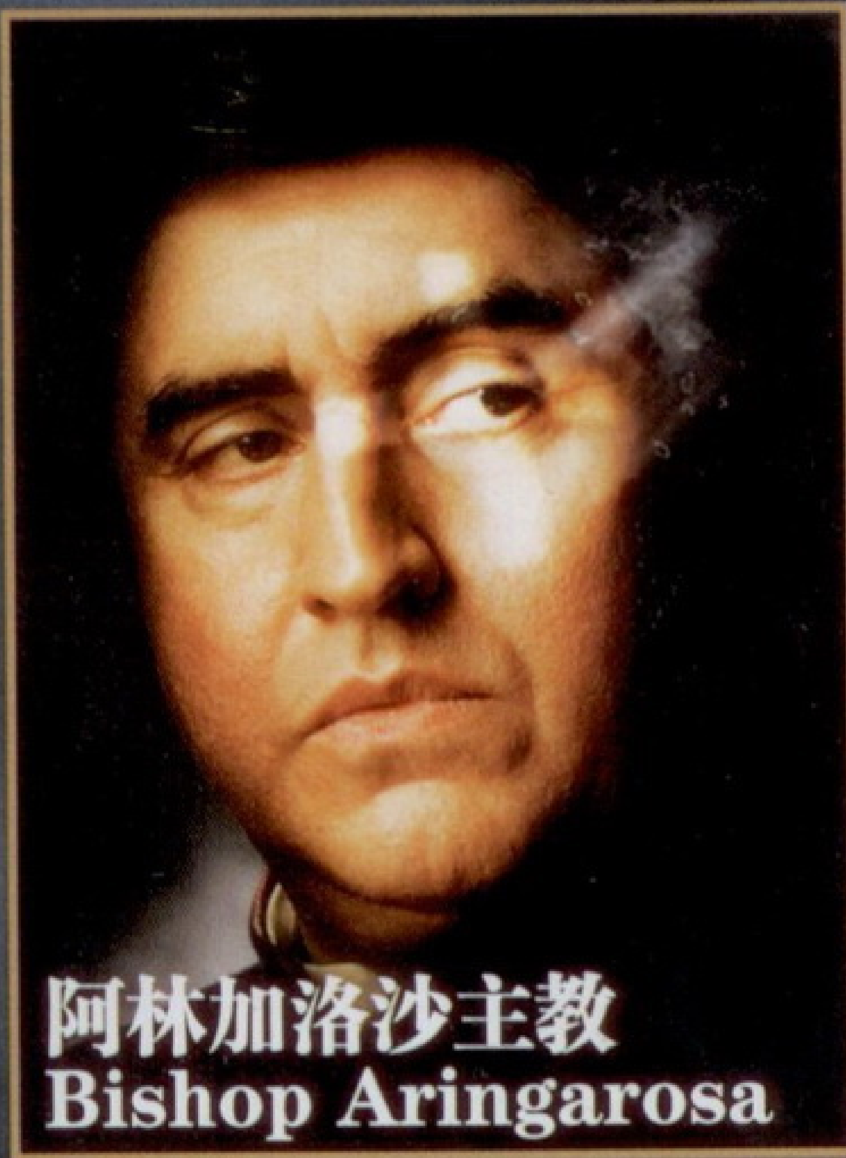
达芬奇密码人物介绍
达芬奇密码人物介绍

《达·芬奇密码》所描述的故事实际上反映的是基督教文化内部在不同历史时期发生的冲突。众所周知，基督教初成立时流传于犹太人当中，而基督教的创始人耶稣也是被罗马人以"犹太人之王"的罪名判处钉十字架的酷刑而死的。在耶稣死去100年之后，罗马当局为了笼络人心，将基督教奉为国教。而到了中世纪，梵蒂冈教廷的权威树立之后，其他与罗马天主教相冲突的基督教派全部被作为"异端"而遭到迫害。郇山隐修会（The Priory of Zion）作为其中的一支"异端"，保守着一个足以使罗马教廷土崩瓦解的巨大秘密。而本作故事中卢浮宫的馆长雅克·索尼埃就是这个组织的骨干成员之一。在他被杀之后，警长贝祖·法希根据自己在现场发现的蛛丝马迹，认定罗伯特·兰登是凶手，于是把他"请"到现场，试图把他控制住，但是法希的部下索菲·奈芙却带着兰登一起逃走了。为什么身为特工的索菲会和犯罪嫌疑人串通呢？连兰登自己都不明白，但当他们到达一个安全的地方之后，索菲才向兰登解释了事情的原因。原来她就是雅克·索尼埃的孙女……


↑游戏中的主人公罗伯特·兰登和索菲·奈芙。



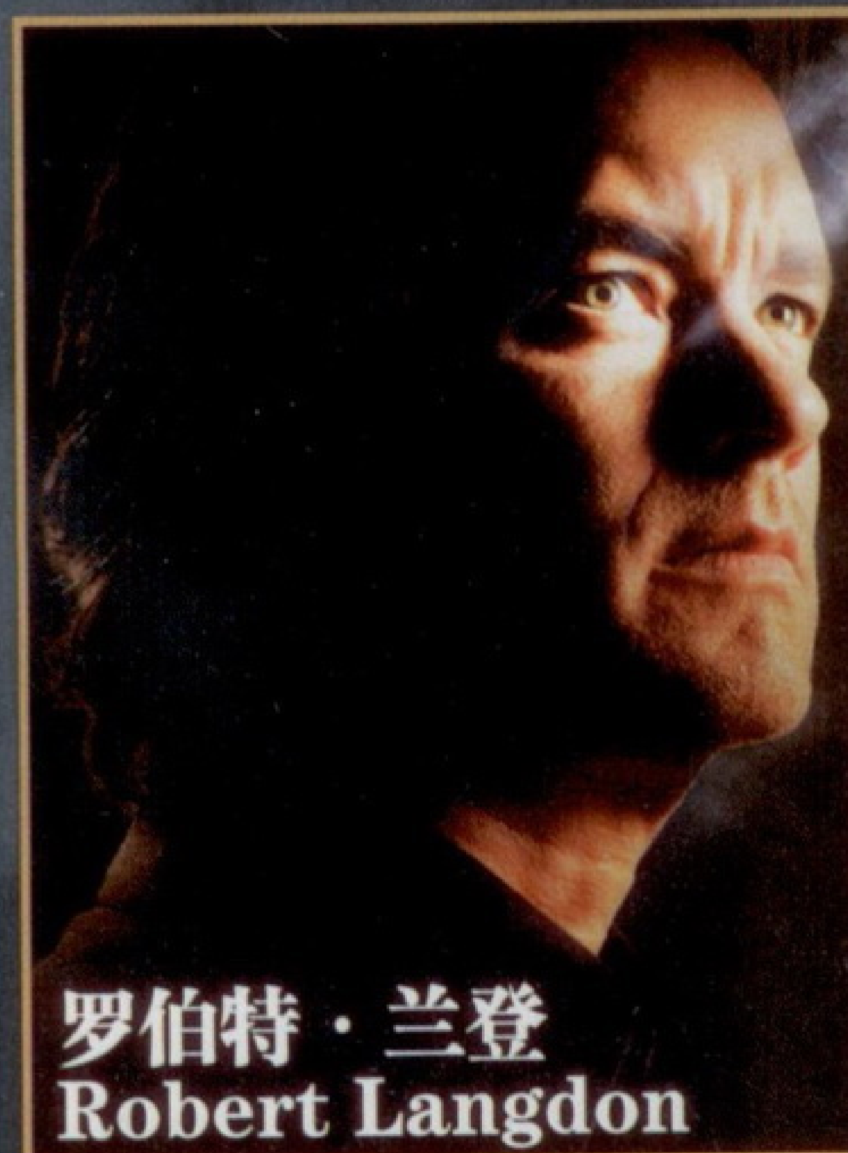
法国中央司法警察局长（相当于美国FBI的负责人），负责索尼埃命案的调查工作。



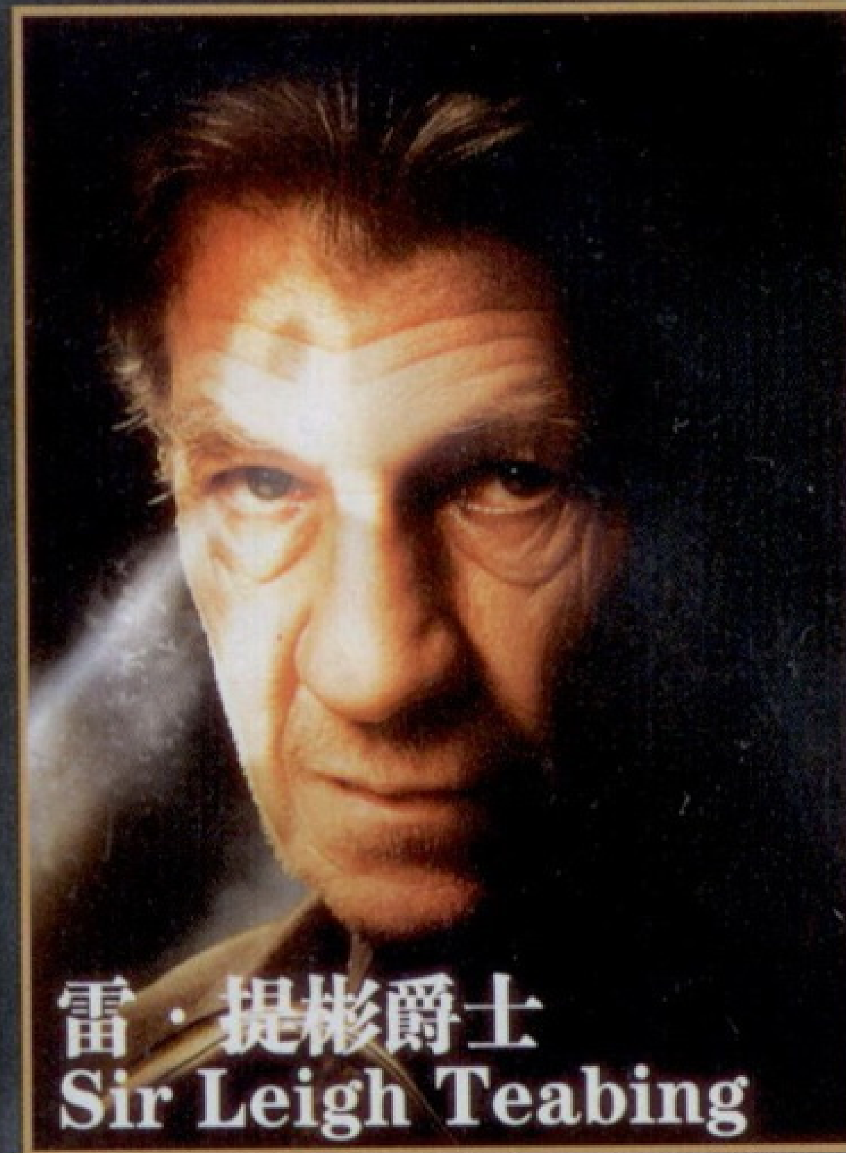
天主事工会（Opus Dei）的主教，十年来一直致力于传播"上帝的善行"，作风保守。



法国情报部门的密码破译专家，法希的部下，却意外地协助杀人嫌疑犯兰登逃跑。



国际知名的符号学家，哈佛大学宗教符号学教授。在巴黎做完一场报告之后就卷入了本案。



英国贵族，雅克·索尼埃的好友，也是一个热心研究宗教秘密的人。在巴黎有自己的别墅。



真名不详。从小有白化病，被阿林加洛沙主教收留。是虔诚的天主教徒，一直坚持苦修。

故乡情结是艺术领域中一个永恒的主题

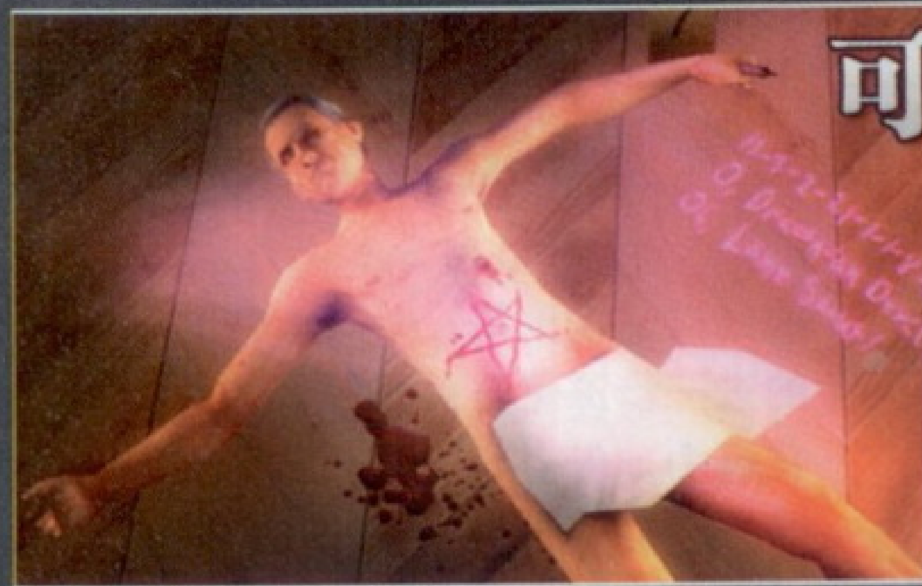
游戏围绕原著中各种神秘事件展开剧情，游戏场景的设置也将忠实原著。在充满了历史韵味的殿堂中，玩家可以领略到卢浮宫收藏的经典画作，但游戏是否会保留书中藉由主人公之口对于每个画作的点评以及对创作这些作品的画家的介绍，目前还不清楚。但可以确定的是，制作小组承诺游戏将会以"行动—导向悬疑"（Action—Oriented Suspense）来制作本作。请大家拭目以待。

可只要能给哪怕
一个人带来了感动



←索尼埃馆长设计的圆筒，里面藏有揭开真相的秘密。玩家解谜能力的高低是游戏成败的关键。

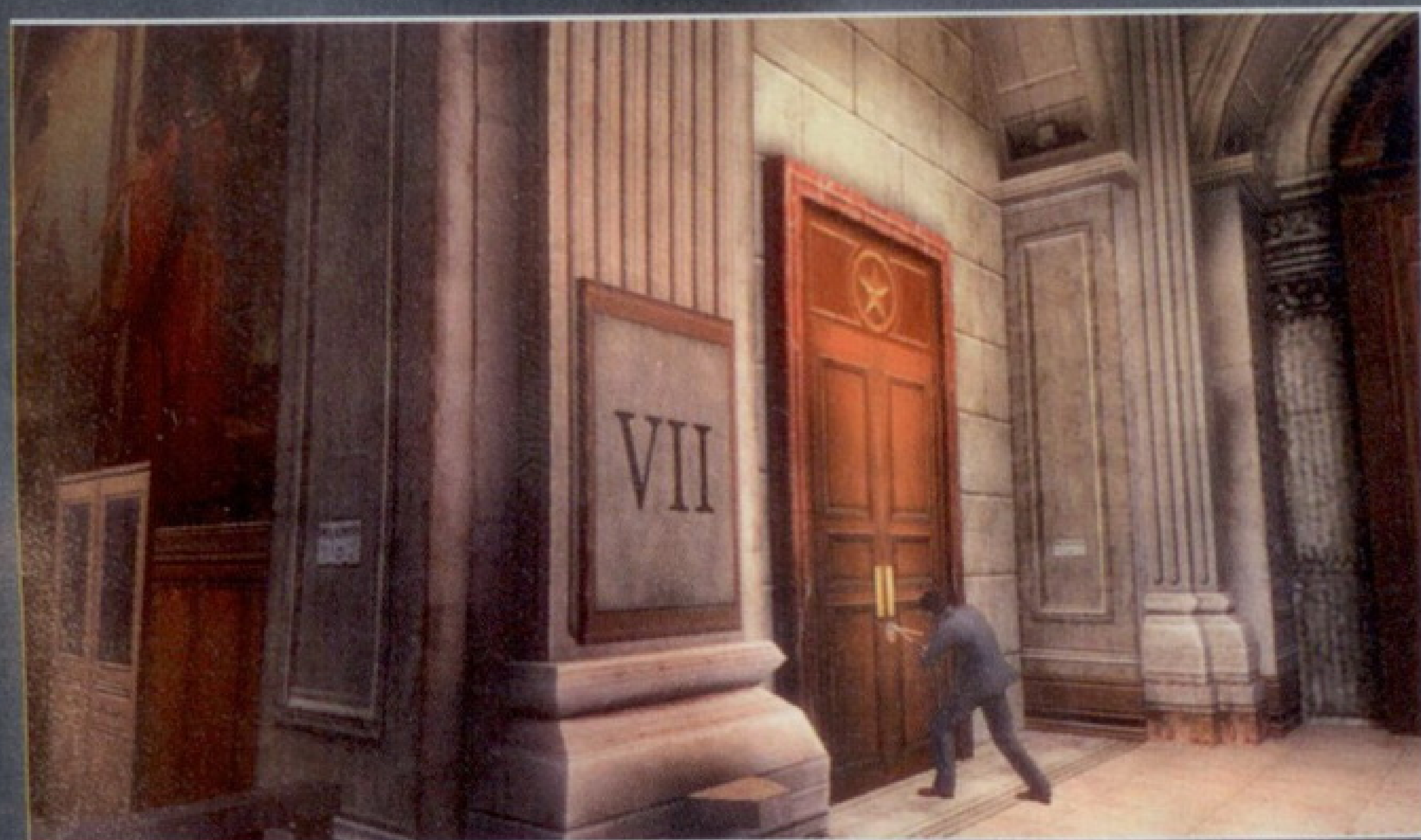
可只要能给哪给感


↑躺在血泊之中的卢浮宫馆长雅克·索尼埃，赤裸的上身可以看到一个弹痕，和一个画上去的五角星。


↓图中就是达·芬奇的《维特鲁威人》。

可只要能给哪
个人带来了感动

→图中是一个拼图谜题，解开它之后游戏会有怎样的进展呢？



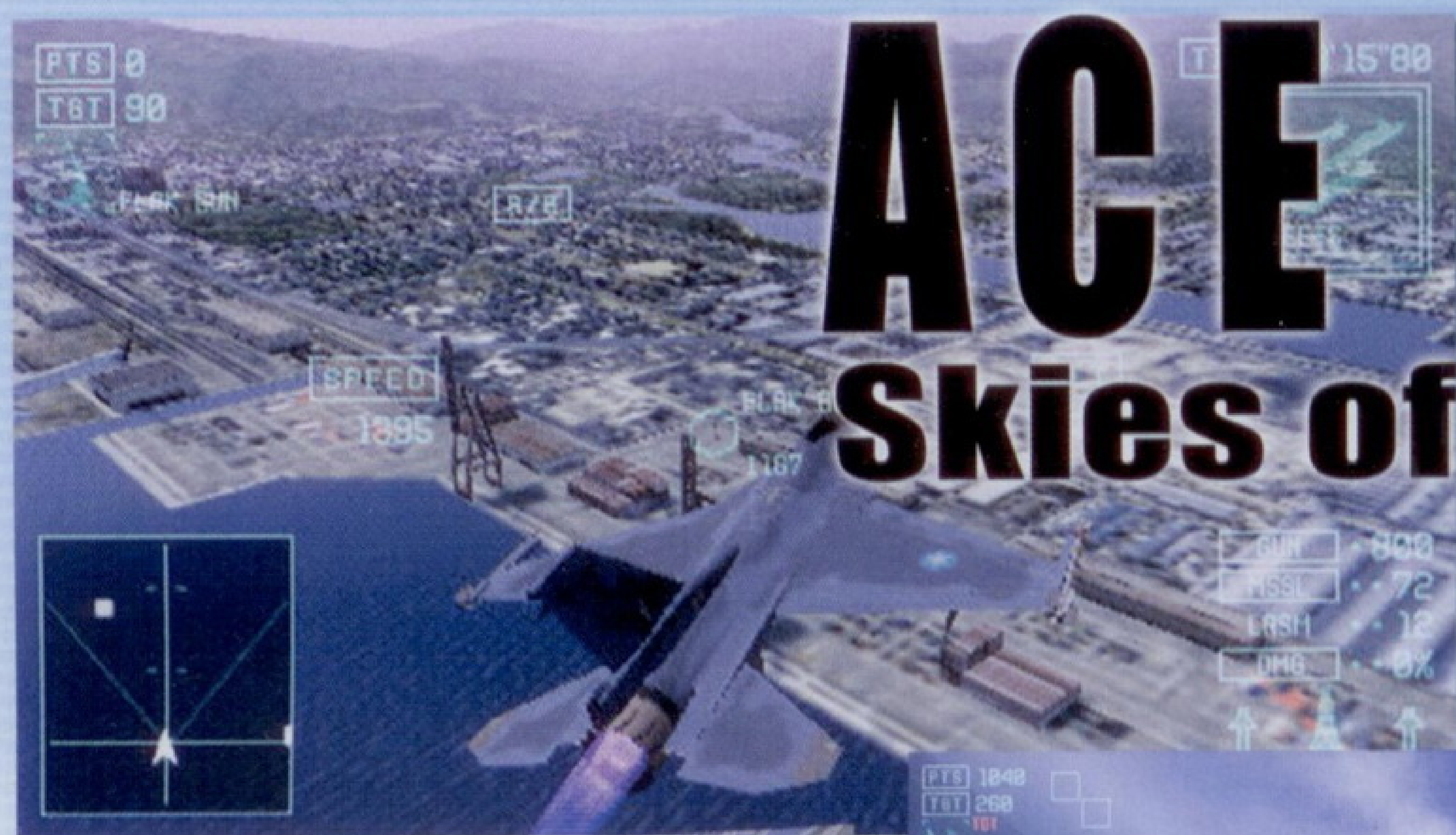
←游戏中玩家将会在各种圈套中进行解谜。曾读过原作的人一定会赞叹：原著是惊险与智力解谜的完美结合。这也成为改编为游戏先决的条件。

要能给哪怕
一来了感动



←本作让笔者想到早期PC上的冒险游戏《凡尔赛宫廷疑云》。同样是以艺术殿堂为舞台的游戏，相信借助次世代主机的强大机能，本作会非常精彩。

ACE COMBAT X Skies of Deception [仮]



PSP	本刊译名：皇牌空战X：虚伪之空			CERO
	BANDAI NAMCO	价格未定	2006年秋季	
模拟射击	UMD	日版	1-4人	记忆格数未定

游戏主要的方向是为了让玩家驾驶各种现实与假想的战斗机，体验在广阔的天空中自由翱翔并与敌机展开激烈空战缠斗的爽快感。《皇牌空战》系列自1995年于PS平台上推出首部作品至今已有11年，期间曾于PS/PS2平台推出合计6款作品，获得许多玩家的喜爱。

ACE的翅膀终于登陆于PSP平台！

株式会社BANDAI NAMCO的著名飞机射击游戏系列《ACE COMBAT》终于在PSP平台登场。本作并不是一款单纯移植的冷饭作品，而是NAMCO专门为PSP主机量身定做的一款《皇牌空战》系列的外传，从目前公布的部分游戏画面截图来看，PSP版的画面表现能力应该可以满足一些对视觉效果特别挑剔玩家的要求了。《皇牌空战X：虚伪之空》的推出相信对于PSP玩家来说是一个好消息，《皇牌空战》这著名飞机射击系列作品也终于无处不在了，在NDS利用自己的机能优势走出了一条特别道路的今天，PSP一定也能利用自己的优势继续推出一系列让人期待的作品。本作标题暂时定为《ACE COMBAT X Skies of Deception》(皇牌空战X：虚伪之空)。BANDAI NAMCO正计划于今年秋天发售此款游戏，媒体为UMD，容量与价格暂时未定。

扮演空军小队长誓死捍卫自己的祖国

已经演变为战场的舞台是Federal Republic of Aurelia，是位于奥希亚大陆的南半球部分一个自然资源极为丰富的国家。他的邻国，Democratic Republic of Leasath在结束了常年的内战之后终于迎来了和平日子之时，突然以“报复对于我国常年的压榨”的正义旗号对Aurelia发动了侵略战争。连对这所谓的正义旗号抱有怀疑的时间都没有，Aurelia在瞬间就被邻国的闪电战击溃，几乎是所有国土都在短时间内被攻陷。



借助PSP平台 强大机能视觉效果突出

↓这样的画面出现在掌机令人十分激动。



↑游戏对于PSP机能的把握十分到位。



完全为PSP量身定做



↑光影效果在本作中表现也算出色。

↓3D多边形处理正是PSP的强项。



系列特色

《皇牌空战》系列作品中所一直突出的“体验在广阔的天空中自由翱翔并与敌机展开激烈空战缠斗的爽快感”和“自由的任务”，以及情节的超强故事性的系列特点在本代作品中被完全继承，这么多激动人心的游戏要点使得本作能够为玩家带来“个性十足的情热之皇牌驾驶员体验”，敬请期待。

任务模式多种多样



↑任务系统丰富一直是系列一大亮点。

对战模式

系列作品中第一次实现的一人一画面的基础上同时达到最大四人的同时战斗模式“multi-player mode”中，可以实现个人对抗比赛或者组队战斗，而且进一步增加了AI操纵的CPU机体的普通战斗或者是积分战斗，并且预备了多姿多彩的规则设定，可以说是目前为止系列中对战模式最为丰富的一部作品。

红外对战乐趣无穷

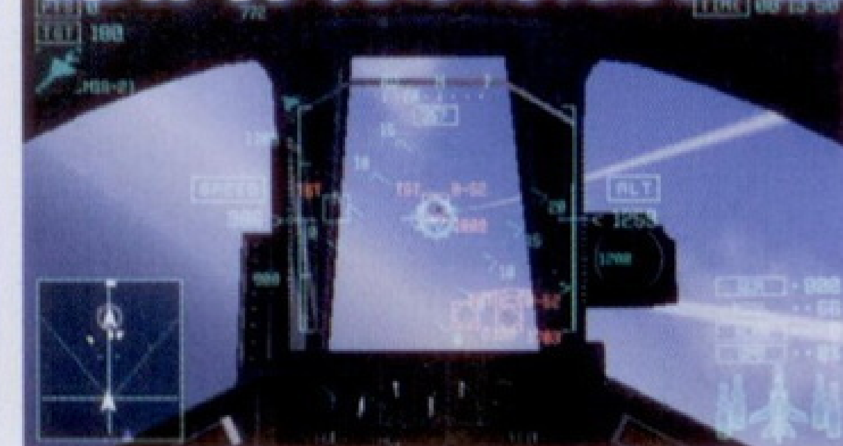


↑对战模式充分发挥了掌机无线优势。

操作效果

另外，引人注意和担心的是PSP按键数量以及类比摇杆的表现力。由于与PLAY STATION 2的操作方式有些不同，作品在PSP平台上面的操作会表现的怎么样确实引起了部分人的关注；另外，无线系统是否会被充分导入到普通游戏中呢？请相信NAMCO的技术实力吧，关注我们今后的报道。

操作待玩家亲自体验



↑PSP的按键以及类比摇杆能否禁受考验？

“Strategic AI System”是根据玩家的作战方案选择，以及之后敌人的战略的进一步深化与前进路线等等方面的变化行为。针对玩家的选择是会对整个战局产生极为重大的影响与效果的系统。在过去的系列作品中也有过登场比如《皇牌空战ZERO 贝尔卡战争》中的“ace-style gauge system”等系统，导入了针对玩家的行动与选择等等对游戏内容与故事发展有一定变化的要素。本作的详细系统在今后会做一个进一步明朗的解释说明，是非常有意思的设定。



↑全新的战斗辅助模式使玩家更有参与感。



F-2A

为了得到类似高旋回性与加速性等等强力战斗能力，采用了大功率引擎同时使机体构造轻量化。为了进一步提高机体的生存性，采用强化型风防以及综合电子战系统。另外搭载了大量的对舰导弹也是属于世界少见。



←机体综合实力中上。



↑轻量化的机体保证了加速性。

MiG-31 Foxhound

为了对敌人进行先制攻击，机体搭载了长距离索敌的强力雷达和拥有广范围追尾能力的先进数字式电子仪器。可以捕捉比自机更低的目标，同时空中加油装置的追加增强了机体的滞空时间。



前苏联著名战斗机

↑在低空也可以用超音速飞行。

←火力系统同样出色。

F-14D Super Tomcat

著名舰载战斗机 机体综合性能优异



→这画面真是熟悉。



←机动性与火力兼备。



相比F-14在索敌性能与武器管制能力有了强化的舰载战斗机。由于机头下面装备的视频相机与红外线搜索捕捉装置（IRST），隐形能力也得到提高。同时与暗视潜望镜并用的机舱表示装置的导入；改进了机体的对地能力；在同时面对多数敌机的时候反应也不会变慢这样的战斗能力，果然是不愧于“Super Tomcat”这个称号。

Tornado F3

延长机头搭载了广范围高性能迎击雷达使对空战斗能力得到强化，由于可变机翼使得在高度空域中自由升降成为可能。而且可以在追踪目标的同时拥有同时处理复数目标的优秀机体。根据前代机体Tornado ADV进行修改，在主机翼上装备了自动主机翼后退装置，引擎也换装为新型的全新机体。



←独特的飞行能力。



经典战斗机 Tornado后继机体

皇牌空战ACE COMBAT 系列作品首次登场于掌机平台

本次所发表的PSP新作《王牌空战X：虚伪之空》，是系列作第7款作品，也是在系列作品中首款推出于PSP平台的作品。由于PSP平台优秀的3D图形处理效果，细致的将战斗机机体与广阔的场景地形等细致地描绘出来，并通过PSP的16：9宽屏幕呈现出广阔的视野，有着绝对不亚于家用主机以往系列作品的表现。系列作品中首次登场的“Strategic AI System”系统的搭载甚至可以左右整个战局，从而极大地提高了攻关乐趣；同时最大达到4人同时游戏的不分屏无线对战一定会使对战模式异常火爆；本作中机体按照目前的资料看应该是属于倾向于现实风格的，并且原创机体方面也有质与量的提高……根据上面提到的等等要素，这一次的《皇牌空战》正如厂商在宣传时候反复强调的游戏重点一样：“不管何时，处于何处都能进行快乐的游戏就是本代作品的最大特征以及卖点。”

↓对于太阳的画面表现力还略显不足。





←多转的视角便于玩家观察即时战况。



出色的画面处理效果

玩家所扮演的航空部队队长机驾驶员

面临灭国的危机状态下，Aurelia联邦共和国的空军部队“gryphus team”（秃鹫队）的队长机“秃鹫一号”带领部分空军部队，不畏艰险力排万难上演了为了夺回祖国的自制权，为了击退侵略者在战场最前线活跃的故事。但是这场侵略与反侵略战争的终结处那不明的邪恶力量究竟是……本作的剧情通过目前的资料看只揭示到这里而已。玩家将会扮演位于奥希亚大陆南部，隶属于Aurelia的航空部队的驾驶员驾驶“gryphus one”（秃鹫一号），为了从邻国Leasath的侵略中解放自己的祖国而战斗。



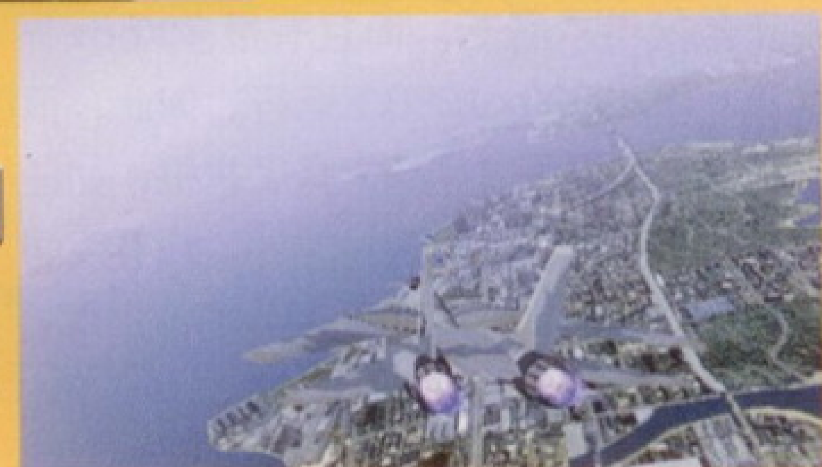
←最普通的游戏视角。

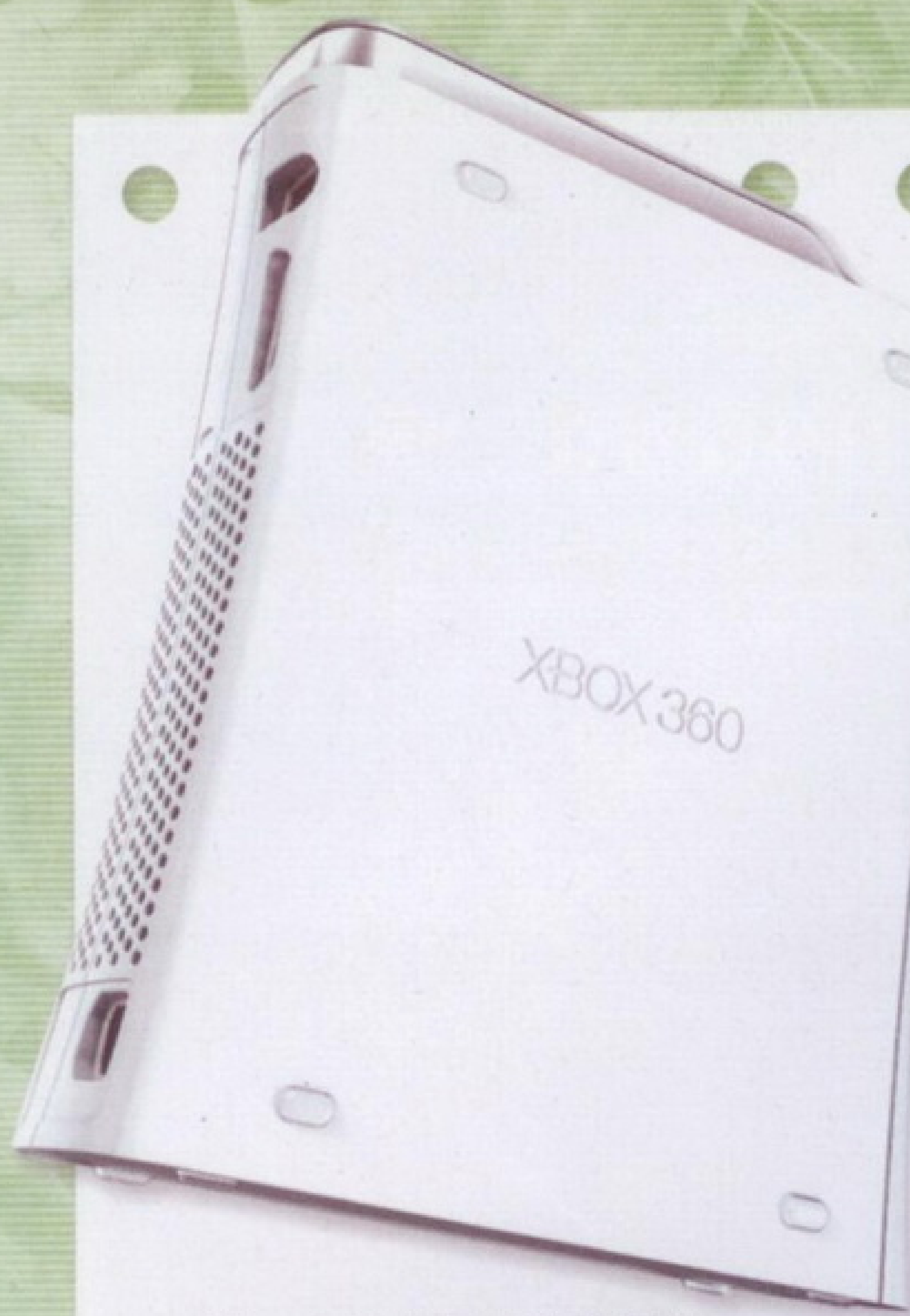
游戏中模仿真实的机舱视角

←可能大多数座舱游戏发烧友都会选择这个视角，虽然是视野最不好的一个视角，但同时也是最为真实的。

类似于REPLAY模式的视角视野十分广阔

→此类视角在座舱游戏中出现的还很少，应该是最能体现画面表现力的视角。但是在这个模式中能否自由操纵战斗机么？





游戏白色魔盒

360度全方位审视 360近期软件

Xbox360在日本和美国的遭遇用武侠小说里曾出现的词语形容就是:冰火两重天!既然在欧美很受欢迎，我们就不多说了，单看其在日本的状况。就在日前，某日本媒体刊文指出，当前Xbox360在日本市场的表现令人担忧，Xbox360在日本游戏玩家眼中几乎一无是处。因此，要完成既定的销售目标，微软必须要赶在索尼发售PS3之前扭转当前的不利局面。我们这期的专题恐怕有点老生常谈，但我们选择的手段倒也算新鲜。近期360又有不少好作品问世，我们挑选了其中的一部分进行测试，并给出详尽的评价。读者们可以从中自己来感受微软的次世代主机究竟在未来有没有希望。然后再比照微软自己的预计目标。总之，次世代大战刚刚开始，一切结果都有可能发生。

Xbox360的日本反击战

Xbox360在日本市场的溃败大致可以归纳两个原因：外观设计毫无创意，游戏主题过于匮乏。其实主机的外观问题应该算是次要的，假如游戏好的话估计再烂的外形也会有理想的销量。而因为软件的原因，自从去年12月10日在日本首发至今，Xbox360在日本的销售量仅为12.3万部，还不到首发后前七天销量的两倍。如果想知道这12.3万部是怎样一个概念，可以与Xbox第一代产品对比一下。2002年，微软在日本市场发布Xbox时，前三天的销量就达到了12.3万部。而Xbox360目前在日本上市已经4个多月了。

为了打开日本市场，微软也下了不少功夫。先是有铺天盖地的广告宣传，后来又开设了Xbox360会客厅，另外微软也没有忘记拉拢日本当地的游戏软件开发商。但日本消费者似乎毫不领情。自从Xbox360上市至今，各零售店的货架上始终是摆满了游戏机，从未出现过欧美市场上那种抢购一空的场面。业内分析师认为，Xbox360在日本还是缺乏品牌知名度。微软的那些广告只适合于对Xbox已经有所了解的群体。

事实上，Xbox 360表现欠佳的主要原因还是好游戏匮乏。而且有很多Xbox一代游戏无法在Xbox360上运行。因此，很多消费者在那段时间都选择了掌机，如任天堂的DS和索尼的PSP。另外，还有传闻称Xbox360的发热量过高，容易导致游戏机出现故障。这些都影响了Xbox360在日本市场上的表现。

尽管如此，微软并未放弃日本市场。4月6日，微软在东京宣布，将发行一系列新游戏。此外还将在日本市场上限量发售Xbox360世界杯特别版。业内分析师认为，由于PS3延迟到今年11月发布，微软还是有机会扭转局面的。在此之前，微软可以发布更多的游戏，为XboxLive服务提供特色功能等等。

从全球市场而言，Xbox 360的发展势头可能会更好些。据微软自己预计，截至今年6月30日，Xbox360的销量可达到450到550万部。微软最终可能拿下全球游戏机市场35%的份额。下面我们一起来看一下微软娱乐暨设备部互动娱乐事业副总裁皮特·摩尔（Peter Moore）对Xbox360未来的展望吧。

Peter Moore访谈录

记者■你在指挥Xbox360发售时最担忧的是什么?

PM■我想任何公司在发售一台新硬件时都会感到担忧。因为，次世代毕竟是一项复杂的工程。但我们最担忧的问题还在于我们首发软件的选择是否恰当，它们是否适合玩家的胃口。现在回想起来，我们当时确实做出了一项非常了不起的工作，为新主机准备了由18款游戏组成的强大首发阵容，并涵盖几乎每一个游戏类型。我想我唯一稍感失望的是《上古卷轴4 湮灭》还没准备好，这使我们的首发阵容中没有一款RPG游戏。不过，历史上的那些主流主机在发售当日，也从未有过一款真正意义上的RPG。

记者■那么你觉得360的首发阵容与Dreamcast的首发阵容，哪个更令你满意些呢？或者能谈谈PS2的首发情况吗?

PM■这个还用问，即使索尼自己也供认不讳，PlayStation2的首发阵容非常薄弱。至于Dreamcast，我认为它确实有一些很不错的首发游戏，但是它却没有能力撑过头六个月。而360的首发游戏，无论是数量，还是质量都值得我们感到高兴。

记者■你认为不将《Halo3》的作为首发，对360有影响吗?

PM■我认为没必要。它从未在我们的计划之中。毕竟，《Halo2》刚刚才在这部新主机前一年上市，这时你便要求Bungie立即转投第三作的开发，而且还要它拿出一贯的制作品质，这显然是强人所难。因此，我们认为暂时还不需要它。我们觉得《完美黑暗 零》就足够满足FPS饭斯们的需要了。

记者■你最喜欢哪部首发游戏?

PM■《妖精公主》。有些评论文章似乎对它稍有疑问，但我认为这部游戏是相当华丽的。我想你只要花上一定时间去玩它，就一定会沉浸其中。我就在玩过多遍后，发现了许多我在玩第一遍时漏掉的地方。当然，《完美黑暗 零》也非常不错。而站在第三方厂商的角度，《使命召唤2》则算是其中的佼佼者。

记者■Xbox360上市后曾出过不少故障，比如热度过高，并且已经有消费者以"产品设计质量有缺陷"为罪名起诉了你们。你对这个问题是怎么看待的?

PM■事实上，大多数购买Xbox360的玩家都没有遇到什么问题。只有很少部分的用户遇到了麻烦，并很快得到了我们客服部门的相关处理。我们先通过联邦快递为他们寄送一个可容纳主机的包装盒，然后他们再将有问题的主机放在盒里回邮给我们。我们确认到底问题出在何处后再决定是为他们更换新机还是修理。

再说一次，有问题的主机真的很少。但在今天这个互联网时代，只要有十几个用户出了问题，就会马上被无限传播和放大，搞得跟世界末日似的！记住，我们在全世界卖出的机器有上百万台，而其中出问题的机器只有几十台。当然，我们一样会认真对待这部分用户。而且那些真正遇到麻烦的用户，在得到了客服部门的售服后，除了称赞我们的负责态度外，并没有再多说什么。

记者■PS与PS2之间的差别真的是非常大。无论从任何一个游戏的任何一个方面看去，你都能立即发觉后者在画面上的巨大飞跃。而很多360游戏并没有这么大的跨越，不知你是否这样认为?

PM■目前，我们的游戏销售比率空前的高，我们正在打破多项纪录。很显然，消费者对新主机还是很看好的。我认为这并不只是因为画面，而是对网络游戏感兴趣，因为我们有Xbox Live，人们无须花任何费用，也无须掏信用卡，即可免费成为Xbox Live的银色会员。你不能只是因为画面比较糟糕的某些游戏，而一杆子打翻一船人。对于这个问题，玩家绝对更有理智。他们考虑的是游戏的整体部分。他们还明白今后的游戏画面肯定会更出色。

记者■主机的噪音似乎有点大，你不觉得吗?

PM■我觉得还好，起码它在看电影时很安静，因为此时它的功耗很低，而一旦放入游戏碟时，我也确实注意到了噪音。和许多其他机器一样，360在开机时，两台风扇会高速旋转，你所提到的噪音有可能来自读盘，也有可能来自风扇。它们不得不运转呀。明白了这个道理，也就没有人对这个问题表示担忧了。

记者■PS3有什么地方令你担忧么?

PM■怎么说呢，只有当我了解了更多有关它的信息时，我才会真正担心它。它所谓的春季发售还算数吗？它有哪些实质内容？它的首发软件有什么？它的online策略是什么？这些我们都不清楚，因此也很难作出分析判断，以找到我们的弱项与强项是什么。因此我们现在完全将注意力集中在构筑我们自己的根基上，继续我们的第三方出版商合作，为新主机带来更多更好的内容，不论竞争如何进行下去，我们都要拿出一些东西。

记者■你觉得任天堂Revolution主机的手柄如何?

PM■我觉得它非常具有吸引力，我一直都很喜欢那些尝试一切，并不断推陈出新的厂商。因为我们这个领域确实需要一点与众不同。至于它未来的走向，还有待观察，因为它还没有推出一款游戏的演示，因此无从感觉其手柄的妙用，不过我对任天堂敢于冒巨大的风险来创新表示由衷的尊敬与钦佩。

记者■J Allard曾告诉我们如果宫本茂离开任天堂来为微软工作的话，他甘愿放弃自己的法拉利和办公间。如果是你，你会放弃吗?

PM■你是说宫本茂先生吗？怎么说呢，首先我没有可放弃的法拉利，看来我唯有再度放弃我那台J's Ferrari型笔记本电脑了。我有五辆车，不过它们大多属于我的妻子和孩子，不过我想只要宫本茂先生肯来，我就会把它们全部捐献出来。我是他的一个大粉丝，而且我期待着有一天他能带着他那无穷的创意和对游戏的理解，为Xbox开发游戏。是的，如果愿望成真，我就放弃我的五部车，也许还会放弃我的房子。不过我想那种事也许并不会发生吧。

记者■你认为2006年的超大作是《Gears of War》呢，还是《Halo 3》?

PM■这倒是个很巧妙的问题。不过Halo是一个独一无二的名牌系列，无人可以取代，而《Gears of War》是一部预计将于2006年发售的作品，而我们到目前为止还没有公布过任何有关《Halo 3》的新消息。

记者■那么你认为《Halo 3》会在2006年内推出吗?

PM■嗯……还是那句话，我们迄今为止还没有公布过任何关于Halo新作的消息。

记者■你们什么时候开始360后续机种的相关研发工作?

PM■如果我们现在就开始着手下一代产品的开发，我想现在还在度假中的硬件开发组成员恐怕会起来造反的，至少应该让他们歇口气吧。人们恐怕不会想到在360的背后，开发组成员付出了多么艰辛的劳动，尤其是在其上市前的最后6至9个月时间。他们有太多的工作要做，包括测试、与供货商建立合作关系、与出版商签订游戏出版协议、还要确保它们通过所有的审查工序，然后再将这些主机投放市场等等。让开发组的人员休息一下是理所应当的，他们应该会在一年内归来，然后才重抖精神，迎接下一轮挑战。



令人血脉喷张的超级美女大乱斗
让人赏心悦目的绝色佳丽大盛会

搏击玫瑰XX/厂商：KONAMI/发售日：2006.3.28/类型：对战格斗/年龄：17岁以上/人数：1-4人

KONAMI在2004年底用《搏击玫瑰》为专业摔跤游戏带来了第一次冲击，全部是女性角色的格斗游戏在PS2上还是首次出现。这样的一款游戏虽然标榜的是摔跤运动，但从各方面看它都只是披上了一层体育运动的外衣而已。其中所有角色的设计意图非常明显，甚至有不少角色的装饰都带有明显的限制级色彩。再加上其中的故事设计几乎没有什么逻辑可言，连每个角色的攻击手段中都带有明显的色情嫌疑，这样一款游戏实在是为了吸引眼球而制作的，所谓的游戏性大概和摔跤完全无关。更让制作人可惜的是，由于当时这款作品是登陆在PS2上，所以就算以美女为卖点，但粗糙的画面却没有给人们留下任何美感。现在新平台来了，这款游戏又看到了希望，《搏击玫瑰XX》卷土重来。在Xbox360上，KONAMI终于摆脱了原来PS2版的一些缺点，并加入了网络对战，这款游戏的可玩性算是有了一定的提升。不过就整个游戏而言，本作基本上还是在走原来的路线，并且在很大程度上加强了"华丽"的程度，似乎这个系列已经注定了必定要走媚俗的路线。

如果你玩过PS2版的《搏击玫瑰》，那么你对新作中的角色都不会感到陌生，因为本作中所有的角色都是原来的老面孔，并且《搏击玫瑰XX》中也没有加入任何新的角色。终归本作不是第一代的续作，而只能算是原来的加强版，所以在角色上还是保留了每个人都有善恶两个版本的基本设定。只不过新作在这基础上稍微做了一点改进，在每个善恶的版本上又加入了"超级明星"版，这个版本需要你经过长时间的游戏后才能开启，而这个版本和原来的区别就是能够使用一些更厉害的必杀技以及可以穿戴一些稀有的服饰。基本上这些设定是为了让玩家觉得游戏的人物稍微丰富一点，而实际上本作中的角色只有11个而已，看起来，在这一点上，KONAMI是有点偷懒了。



《搏击玫瑰XX》说白了就是用Xbox360来填补上一作的不足，而不是想大幅更新游戏的内容。当初的《搏击玫瑰》中有着非常可笑的故事模式，其中每个人都有自己不怎么着调的故事情节。这些故事在一般人看来是很难和职业摔跤运动扯到一起的，而且其中的配音也是比较失败，所以上一代的故事模式几乎可以看作是一个另有意图的闹剧，于是在本作中这个故事模式被干脆取消了。取而代之的是一个整体的剧情设定以及个人的成长历程，而你在游戏中就是要操纵每一个选手去经历各种各样的挑战。在游戏的地图上不光有许多不同条件的挑战地点，还有可以更换服装外貌的储物间，以及展览模式和网络对战模式。游戏的过程倒是非常简单，你不断地参加一个个的挑战来积累你的经验，最后再为争得某种头衔而进行最终战。不过这个过程的战斗数量并不是固定的，因为每个地方你都可以随便挑战，而且就算你各方面的能力都到达顶级后也未必就一定能拿到冠军的头衔。所以在游戏中你可能会有这样的疑惑，那就是下面我该去哪里？该做什么？而在这个时候，恐怕你也只能放下手中已经练习好的角色，重新选个人再玩一遍了。





↑游戏中的角度实在是意图太明显了，难道这就是美感吗?

前面说了半天，大家其实也不要认为本作就真的那么不好。起码，这次的内容还是丰富了一些。像最基本的单人战、组队战、三人战以及四人混战等，甚至还有特殊舞台的战斗场景。"女王之战"是最典型的有特定取胜条件的比赛模式：失败者会受到胜利者的特殊惩罚，这些惩罚基本都是羞辱性的，例如把失败者推到水池里、让她跳舞，或者让她摆出失败但是性感的姿势等。当然，这其中不会有太露骨的场面。不过当玩家们在观看她们这些无聊表演的时候应该会想：既然他们有工夫做这么无聊的东西，为什么不花时间把游戏的内容做好一点呢？本作中加入的类似传统3D格斗的模式非常不错，那种有血槽的设计让比赛的状态差距变得非常明显。在这个模式中，本作似乎有模仿《死或生》的地方，再加上比赛场上也都是女性，乍一看还真容易弄混。

上面说了游戏内容方面的感想，下面应该稍微说一下游戏画面了。在我还没有看到游戏画面的时候，期待度真的挺高。感觉次世代的主机应该带给大家远远超越前作的画面表现。不过前提是必须用高清电视，因为当我们使用传统4:3电视进行游戏的时候，其表现力甚至不如Xbox上的《死或生2极限版》，比《死或生4》也有一定的差距。其最大的变化就是人物不是以前那种偏向动画的风格了，不过变成注重写实之后，尽管皮肤的质感很强，肌肉的处理很好，但人物的脸明显没有原来好看了。和《死或生》相比的话，质感占优但美感不足。《死或生4》这次的表现其实并不是很令人满意，但和《搏击玫瑰XX》相比的话却在很多方面都比它强。最大的区别就是气势。《死或生4》的场面很大气，背景的细腻程度更是让人惊叹，《搏击玫瑰XX》就不行了，背景很简单，而且略显粗糙。顶多就是人物的质感出色一些罢了。而这次的换装系统明显模仿《死或生》，但又有大幅强化的地方，这次竟然细致到连身体的各部分都可以调节。



至于游戏性方面，和上作比没感觉提高很多，特别是在打击感上，几乎没有变化，还是软绵绵的。而且摔投的时候很多看似必定能抓到的时候，却都扑空了。而当手持道具时的攻击就更离谱了，速度慢是最明显的。例如拿吉他的时候，一个吉他能有多重？可抡起来的时候却奇慢无比，而且动作非常别扭。这样的速度非常容易被人夺过去，等于道具根本没有多少实用价值。再就是本作依然存在许多不真实的地方，例如三人混战的时候，一旦两个人纠缠在一起的话，第三个人的攻击就会全部无效，这令比赛的刺激程度大幅下降。

最后就是本作拖沓的游戏过程了。由于这次的游戏没有故事模式，玩家一开始就是在地图上到处乱逛。每得到一个隐藏要素的过程很烦琐，光是打出每个角色的负面角色就已经很麻烦了，而其他的隐藏服装要想收集完全的话简直比登天还难。所以可能许多玩家在一开始还能认真去玩，但到后来就会慢慢失去耐心。这里建议大家把这款游戏当成角色扮演类来玩，总之不要急于求成，慢慢培养才更有乐趣。不管怎么说吧，《搏击玫瑰XX》比原来的PS2版还是要好多了，我们在前面抱怨了很多，不过可能出发点都是从"格斗游戏"出发来审视的。而抛开原有的观念，我们就把这个游戏作为消遣的话，那么丰富的收集要素和养眼的画面倒也值得一玩。



玩家心中最佳女主角劳拉重出江湖
续写盗墓者不朽经典神话的新传说

盗墓者·传说/厂商：Eidos/发售日：2006.4.11/类型：动作冒险/年龄：13岁以上/人数：1人

自从“盗墓者”系列第1作发售之日起，如今已经整整过去了十年。在这十年来，家用机游戏方面早已今非昔比，取得了长足的发展;然而遗憾的是，“盗墓者”系列似乎并没有跟上这个前进的步伐。例如不佳的操作感和视角运用等方面的问题，虽然这类问题在早期的游戏中比较常见，玩家们也都能够对此表示理解，但是随着主机性能的不断增强以及其他厂商游戏的优秀表现，使得这些在“盗墓者”系列中同样存在、却一直没能得到比较好的解决的不足之处，成为了阻碍其发展的绊脚石。在《盗墓者·传说》这款系列最新


↑这是劳拉在日本东京一关中的性感打扮。

作中，作为玩家的我们终于能在其中感受到一些21世纪的气息了--当然，这种感觉是需要放在XBOX360这种主机上才会比较明显，PS2版的实际游戏画面和效果我想玩过的朋友们应该也知道了：虽然不能算多差，但起码无法在视觉上给我们带来多大的冲击。

作为“盗墓者”系列的最新作，在“传说”中，无论是故事背景还是最基本的世界观设定等方面仍然沿袭了系列一贯的，以劳拉·克劳芙特为主角展开的一连串神秘的冒险之旅。在本作的一开始，劳拉试图调查当年她母亲罹难的那次飞机失事，然而正如所有这类游戏或是电影的剧本中所描写的一样，隐藏在事故背后的真相如同一只巨手般，将好奇心旺盛的劳拉卷进了接下来一连串的事件之中，并且在最后与古老的亚瑟王传说扯上了关系;与之相伴的，还有亚瑟王那把传奇的宝剑--石中剑，如今已经变成众多碎片散落在世界各地。单就游戏的剧本而言，虽然还是比较不错的，却也称不上如何优秀，好在本系列的剧情更大的作用是给了我们的传奇女冒险家劳拉一个再次奔波于各个神秘的舞台之上，从事她最喜欢的冒险活动的一条起连接作用的线。在整个游戏过程中，我们和女主角劳拉将一起往返于加纳、秘鲁、日本东京、英国以及哈萨克斯坦等地。在这次的探险之中，劳拉不但要一如既往的从事着生死玄于一线同时也充满着刺激与挑战的冒险，还要一边调查那次飞机失事的真相并与众多的敌人们殊死战斗。不同场景关卡之间的风格以及玩法上的差异还是比较大的，当然其实许多谜题部分的设计还是能看到比较明显的相似之处的。

解谜要素在“盗墓者”系列中一直都占有非常重要的成份，在本作一开始的那些谜题中，有不少具有相当的迷惑性，可能会让人一时半会反应不过来；不过在熟悉了制作人的谜题设计思路和方式之后，就会逐渐发现这些谜题其实都还是比较简单的。游戏中最多的谜题都是以最基本的开关类型出现的，那些阻挡在我们寻宝之路上的机关其实并没有想象中的复杂。在解谜过程中有许多都是通过推拉箱子来调节开关的升降或是铺平道路的，同时在解谜的过程中不单单是脑力的较量，也是劳拉一展身手的舞台，凭借其敏捷的动作有时候感觉更像是在欣赏劳拉优美的体操表演。我们可以控制劳拉在墙壁边缘攀爬悬挂，通过伸缩或是钢缆从一个平台荡到另一个平台，有时候还需要抓住那些利用机关射出并插在石壁上的长箭来当中继点。与系列之前的几款作品相比，本作在动作的流畅性以及响应程度等方面有了明显的提升，使得我们在玩起来的感觉更加的一气呵成，劳拉给我们的感觉也更加的真实和自然。这一改进给人留下的印象非常深刻，也是应该能让劳拉迷们满意的一点。平台跳跃时对方向和操作技巧的要求也不像以前那么苛刻了，系统往往会自动在视角和偏差等方面做出一定程度的校正，玩起来也是更加的流畅和舒服。尽管如此一来游戏在这方面的难度有所下降，但是也能吸引到更多的玩家。跳跃或攀爬时可供利用的边缘或是伸缩也都比较明显，我们要做的就是调好视角并准确的完成操作，这并不困难。尽管视角问题在本作中得到了比较明显的改善，但在有的场景仍然会发现其



不足之处，例如因为视角不好而导致无法准确判断落脚点；好在整体上来讲，本作在这方面的处理还是比较不错的。

当然，除了解谜成份之外，战斗部分在本作中似乎也得到了更多的重视；作为一名训练有素的勇敢女冒险家，在适当的时候，劳拉是不会介意一展她在战斗方面的杰出天赋的。游戏中会有相当多数量的敌人阻拦在劳拉的冒险之路上，对付他们当然不必客气。由于游戏中提供了自动瞄准和目标切换的功能，因此战斗中我们完全不必在瞄准上花费什么气力。敌人都还是比较皮实的，许多敌人都需要挨上差不多十枪才会死亡（当然，近距离用喷子那是毫无疑问的一枪一个秒杀）。除了枪械、手榴弹也是战斗中非常有用的武器，如果突然遭遇大批敌人的话还是扔手榴弹比较安全省事。如果我们冲向一个敌人，并且跳起经过其头上，这时游戏的时间就

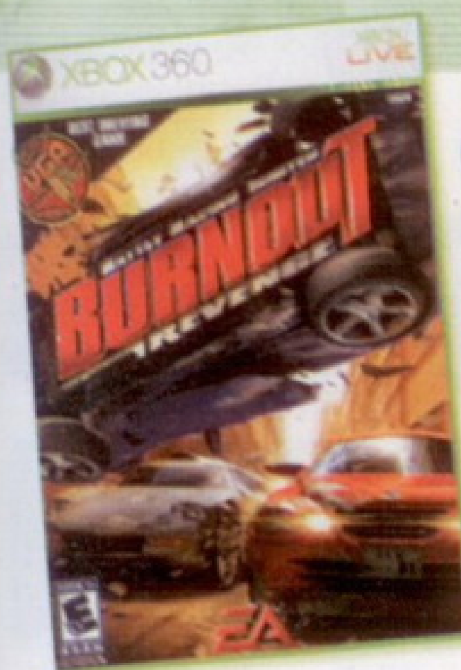

↑驾驶摩托车战斗的戏份在本作中的比重也不小。

会突然变慢，劳拉可以像黑客帝国或是许多类似游戏中的那样在空中摆出很帅的POSE将敌人干掉。虽然这个技巧比较酷，但实际游戏过程中使用的次数并不多，因为要使用这一招就必须足够接近敌人，不但费时而且危险性更大。游戏中有不少环境中的物品是可以进行射击的，这类物品上往往有明显的标记，例如射击油桶引发爆炸，射断石柱然后看着其落下将敌人压成肉饼，以及诸如此类的设定。游戏中战斗占的比重较大，整体来讲还行，只是操作本身太过简易而且明显感觉枪支的火力不够强大，有些不够爽快。

除了解谜和战斗部分之外，游戏中还为玩家提供了一些其他要素。例如，游戏中有两处骑摩托车的场景，驾驶部分还是比较简单，不过再加上应付敌人的攻击和适时进行跳跃可就得花费一番工夫了。感觉骑摩托车时的美工效果还是有比较明显的缺陷，例如劳拉驾驶的摩托车很明显与地面和环境就不在一个层面之中，与其说是在飚车倒不如说是在漂浮。在本作中引进了《生化危机4》中紧急按键的系统，在游戏中的某些场景之中需要根据屏幕上的提示进行正确的输入才行，不过与前者相比，本作在按键提示的明显程度以及留给玩家的反应时间上都要容易许多。

这次的《盗墓者·传说》可以很明显的发现其流程方面是比较短的，即使是第一次通关，用不了八个小时也就能搞定；这么短的流程总是容易让人感觉不够过瘾。虽然通关后我们还可以选择更高的难度来二周目三周目，不过由于“盗墓者”中最大的挑战并不是战斗部分，而是解谜成份，而这些谜题的环境是并不会随着难度的提升而有变化的。一旦熟悉本作之后，解谜部分就不再会成为难点，更多的挑战则是在收集那些隐藏的道具以及用最快的速度通关。除此之外，隐藏服装、动画以及模式等等的收集和开启也是本作的乐趣，不过整体来讲，即使将它们全部完成也并不需要花费太多的时间，本作在耐完性上还是有明显欠缺的。

与PS2版相比，XBOX360版的《盗墓者·传说》在画面和细节处理方面的表现有着比较明显的改善，虽然在一些黑暗的场景中感觉不大明显，但在光线比较充足的场景我们就会发现XBOX360版在对环境刻画时，无论是在物体的质感、金属感、还是光源处理等方面都有着明显的改进；对劳拉的刻画也比PS2版强上许多，感觉确实要真实和圆滑许多。游戏的音乐部分做的相当出色，确实是专业级的效果，是本作的一大亮点。整体上来讲，虽然这次的《盗墓者·传说》并没有如想象中的那样给我们带来很大的惊喜，但其素质还是比较不错的，起码已经止住了自前几作以来就一直存在的颓势，但要取得更大的进步和突破，Crystal Dynamics还需要付出更多的努力和新的创意。



在飞驰的疾速中体验生死一线 让引擎的轰鸣成为敌人的丧歌

火爆飙车 复仇/厂商：EA/发售日：2006.3.7/类型：赛车竞速/年龄：10岁以上/人数：1人

大约半年多前，EA和Criterion共同发布了"火爆飚车"的第四部系列作品——《火爆飚车 复仇》。这款游戏将该系列提升到了新的高度，也许这些改变就是借助了新平台的机能。PS2和Xbox上的这款作品大家应该都有印象，相比之下，Xbox360版在画面上首先就有非常大的提高，同时在音效上也更加震撼，甚至游戏的过程也使人感觉非常流畅刺激。如果你以前没有玩过这一系列，那么现在则是你开始接触本作的最佳时机。但如果你在前半年的时间里一直在玩《火爆飚车 复仇》的PS2或Xbox版的话，估计本次的360版也会带给你一定的新鲜感吧。

这次你不用在乎胜利，也不用在乎跑车上的霓虹灯是否光鲜亮丽。你只想要漠视一切道路规则，取得完全的优势。这次是基于私人因素，也是为了复仇。2004年最佳竞速游戏的续作，《火爆飚车 复仇》将驱使玩家成为道路上最快速、最危险的车手。唯一的规则就是造成交通大混乱。为了营造史无前例的毁灭场景，《火爆飚车 复仇》将刺激玩家在尖峰时刻展开复仇行动，报复敌对车手以及任何阻挡在玩家和终点线之间的事物。本作针对缠斗、阴险的垂直压制、爆炸性的追撞爆破、崭新游戏模式和酿成足以让好莱坞汗颜的连环车祸场面的宽广"追撞路线"，而设计出多层次的跑道，《火爆飚车 复仇》为极致的车辆缠斗重新定义了速度和破坏性的意义。当玩家准备好上路狂飙时，多样化的线上模式和功能，开启了冲撞、飞离车道、阻挠来自全世界敌手的无限可能性。

Xbox360 版《火爆飚车 复仇》除了承袭 PS2 与 Xbox 版的内容之外，还通过Xbox360大幅强化的硬件机能，提供更为细致的影音表现，包括720p高分辨率画面、精细度大幅提升的车辆与场景、更逼真复杂的碰撞效果、更华丽的爆破与解体特效等。此外还加入强化Xbox Live玩家互动的"Live Revenge"模式，以及赛程的回放记录与上传等PS2与Xbox版所没有的新要素。



在下面我们要描述《火爆飚车 复仇》的全部细节之前，我必须要提醒大家，这款游戏真正的面貌只能是360版，只有这一版才能算是最完善的。为什么呢？画面一类的俗套就不多说了，其主要的改变当然最主要体现在游戏内容当中。例如每一场比赛的回放，你还可以用类似摄像机拍摄的方式来记录30秒的精彩片断，然后你还能通过Xbox Live将这些精彩片断与别人分享。不过可惜的是在录像过程中可以选择的视角比较少，如果能变成全方位随意切换的话，相信效果会更加刺激精彩。

回到Xbox和PS2版，我们从类似于保龄球的"crash"模式中也能感受到细微的差距。在前面两个版本中，对于车辆启动的要求比较高，玩家往往会因为没有一个好的开始而被迫重新推出再进入比赛。而在Xbox360版中，条件已经不是那么苛刻了，玩家可以选择多种路线，无论如何开始都可能会有意想不到的完美结局。可以看出，360版在细微之处的改动还是比较多的。

Xbox360版与之前的版本最大的区别当然还是在最直观的表现上。其画面的处理效果给人一个非常明确的交待：这就是次世代游戏的标准。所有车辆的外观已经细腻到让人忘记了它们是由无数多边形组成的，那种浑然一体的感觉与真实车辆没有任何区别。当然，为了表现游戏中刺激和眩目的效果，这款作品还是有一些夸张的成分。例如本作中车体的反光效果都超越了金属材质应有的效果，而碰撞的痕迹也都比较夸张。所以说，虽然是同一款游戏，但Xbox和PS2版的表现力完全不能和这款次世代平台的作品相比，尽管在360版本中的画面也不是非常顶级。除了画面外，声音也是360版本的一大亮点。完全模拟汽车和周围可能出现的音效后，本作在配合5.1声道的音响后简直完全身临其境。无论是引擎、轮胎等明显发出来的声音，还有车体与不同物体摩擦、碰撞的声音也都非常细致。例如当你满耳都充斥着引擎的轰鸣时，如果你启动了涡轮推进器，那么声音瞬间就变得让你似乎能感觉到那种风驰电掣的爽快刺激。另外还有像得到时间奖励等特殊的音效等，虽然在其它版本中也都有体现，但其音质效果却远没有360版那么细腻生动。



↑本作的细致程度已经达到了空前的程度，玻璃的细小碎片以及被撞到扭曲的车体都被非常忠实地再现了出来。

就像所有跨平台的Xbox360的游戏一样，新平台上的《火爆飚车 复仇》有着太多自身的亮点。因此，如果你已经习惯了以前的几个版本，那么你必须知道，只有玩了360版才能真正体验这款游戏的精华所在，其中所有的改进都非常有助于游戏内容的烘托。包括每一条赛道的细微不同，也许在你粗略玩过之后不会有太多的感受，不过经过反复的比较，我们不得不承认次世代来临的必要。

《火爆飚车 复仇》是该系列的第四款作品。前面的三作所树立起的，疾速冲击、破坏以及无规则竞赛的游戏风格在本作中得以了集大成的出色表现。引人入胜的游戏过程让玩家对不同赛道和任务的挑战欲罢不能。获得更高的评价以及开启隐藏的要素使艰难的游戏过程变得非常有成就感。

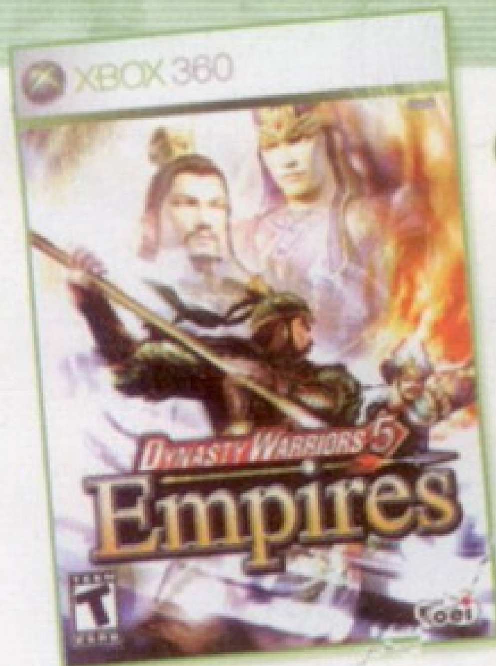
本作中最有代表性的两大游戏模式就是"crash"和"race"。首先说"crash"模式，这个模式就是要你选择最佳路线并尽可能制造超大型的车祸。以前的几作中就有这个模式，但本作中的改进就是在同一个场景中可以用不同的方式制造出相同的效果。例如在一个场景中往往有两个或者多个可以引发事故的区域，其中有车辆流动量较大的主要街道，也有密集停放车辆的停车场。在这样的场景中，玩家的汽车行进路线就可以有多种选择。不过为了追求高分，玩家不能只顾及一个区域，而是尽可能利用各种车辆或周围物体的连锁碰撞来造成最大的伤害。在有些时候，玩家受到以前几代的影响可能会不顾一切地冲向车辆穿梭的主路，但在本作中，这样的做法在很多时候却不能得到最高分。往往是你只需将栏杆或者铁桶撞到主路后再开车到停车场引起大爆炸。这样一来，主路上的车会因为出现障碍物而乱作一团，而你自己便可以去取得停车场里的额外奖励。这种分支的高分取得方法的难度是比较大的，不过这却大大加强了玩家自己探索的乐趣，使过程不再是简单地破坏，而是加入了一定"技术含量"。



↑在现实中如果看到这样一辆破旧不堪的车在急速行驶的话，大家一定会觉得非常危险，而在游戏当中则会感到无比刺激。

另一个"race"模式是本作中比较接近传统赛车的游戏方式，只不过规则非常自由。本作的主题是"复仇"，这让那些火爆的飙车画面变得更有说服力，证明大家不是在毫无意义地乱撞，而是背负了惩恶锄奸的重任。本作中的竞赛模式相比以前要更加刺激，因为对手的飙车技术都不是盖的，他们似乎对赛道的状况都非常了解，所以在游戏中你要万分小心他们会故意把你引入不利的境地。而且你要陷害他们也不是很容易的事，像原来那种把对手挤在路边的陷害方式，在本作中已经不怎么奏效了。不过虽说本作的AI提高，但也只是增加了游戏的挑战乐趣，至于游戏的难度并没有多大的提高。因为就算你落后了，只要按住加速，不久后就会看到你的对手。除非你在快冲刺的时候挂掉，否则得个第一并不是什么难事。

《火爆飚车 复仇》在目前推出的Xbox360赛车竞速类游戏中应该算是比较上乘的作品，它的品质不全依赖画面、声音这种新平台所提供的客观因素，其各方面优秀的素质和耐玩的游戏性所产生的光芒几乎可以盖过这些华丽的外表，而成为玩家购买的主要原因。



以战略类型出现的三国无双新作 在猛将云集的乱世建立不朽帝国

真·三国无双4 帝国/厂商：光荣/发售日：2006.3.23/类型：战略游戏/年龄：13岁以上/人数：1人



当年光荣在PS上推出那款对战格斗的《三国无双》的时候，真的很难想到其在后来能够取得这么大的成就，同样还是“三国无双”，当它从格斗游戏变成动作游戏版《真·三国无双》的时候，在如今这个追求爽快简单的社会，就注定了它的成功。好的东西当然要趁着玩家们还没改变口味之前尽可能多的用之来赚到更多的银子，所以真352、真353以及真354的快速推出其实也在人们意料之内，就连将同样的设定和系统从我们的三国搬到日本的战国、改头换脸以《战国无双》的形式出现的举动，也都没有让人感到多大惊奇。而打着“猛将传”这个名头以“资料片”的形式继续骗钱的手法，也真是让众多的无双迷们又爱又恨，不过显然即便如此光荣也没能满足，于是自从真353开始，以战略游戏形式出现的“帝国”成了光荣意图榨干无双最后一滴价值的又一砝码。

其实当年光荣推出《真·三国无双3帝国》的时候，所有喜欢无双的玩家们应该就已经能够料到：既然有“真353帝国”，那么“真354帝国”、“真355帝国”也就不会远了……果不其然，光荣没有让我们“失望”，“真354帝国”不但推出了PS2版，甚至连微软的新主机XBOX360上都少不了要分一杯羹。所谓的战略游戏版的“帝国”，其实就是在以往“以一当千”、“于千军万马之中取上将首级”的爽快感和动作要素为主的基础之上，加入了不少战略游戏的要素；话虽如此，光荣也不可能真正将其做成一款“三国志”那样的纯战略类游戏，毕竟玩家买“帝国”也是冲着“无双”的面子，如果真改成“三国志”，那么这款游戏也就算是玩完了。所以这个战略版的“帝国”其本质上仍然还是“无双”，战斗的爽快感仍旧是最基本的一点，那些所谓的“战略性要素”，说到底不能算是游戏的主架构。



↑“帝国”是融入了不少战略游戏要素的新形态无双作品。

放入光盘开始运行游戏后，就是无双系列必有的开场动画，与PS2版的开场动画效果比起来，可以看到一定程度的改善，但差距并不是很明显——但是有一条非常重要，那就是PS2版的开场动画是用的CG，而XBOX360版的开场动画，则并不是CG，更像是即时演算出来的效果，事实上，从目前已发售的这些XBOX360游戏来看，已经很少使用大篇幅的CG动画了，毕竟现在即时演算出来的画面质量已经相当不错，其制作成本比CG动画要低廉上许多倍，所以这样做也是合情合理的。



进入实际游戏中之后，就会发现XBOX360版的游戏画面与PS2版比起来，其实并没有什么明显的改善，在最能体现主机性能和游戏画面质量高低的战斗部分——也就是行使完内政部分指令之后进入普通的三国无双式的战斗时，原本以为凭借着XBOX360明显高出PS2许多的机能会在这方面有相当大的改善，可事实表明，不是XBOX360硬件不行，而是光荣根本就没有这个打算。毕竟很明显，不管是“猛将传”还是“帝国”其实说穿了都是带有很强骗钱嫌疑的作品，光荣或许会花不少力气来制作这类游戏，但在XBOX360上也推出本作的话，是并不想投入太多精力在画面的改善上的:能捞着多少是多少吧，反正下的本钱也不大，说不定还是微软出钱请光荣这么做的呢。

抛开XBOX360和PS2两个版本在画面上并没有太多令人惊喜的改善这一点不说的话，游戏本身的品质还是比较高的。从战场上同屏出现的敌人数量上来看，与真354并没有多大的改善，毕竟真354在这方面已经将PS2的潜力差不多发挥到极致了，而XBOX360版的这些效果又都是不思进取的比着PS2版来制作的，所以并没有让我们有多少惊喜。不过仔细观察的话，还是能够发现本作在画面表现方面还是非常不错的了，登场的武将刻画上不但保留了原有的细腻风格，而且在光影等效果上有比较明显的强化。在同屏大量武将士兵混战的时候，几乎不会因为人数太多、主机处理不过来而导致画面流畅度等方面的问题。记得早期的“三国无双”作品中就曾经被此类问题所困扰，如今凭借着对PS2硬件性能的吃透和多年来丰富开发经验的积累，在这上面已经做得相当的好，有了爽快感和流畅度的保证，无双类游戏的质量也就有了一个基本的保障。

既然“帝国”是打着战略游戏类型的招牌，那么我们不妨还是将目光从单纯的无双式战斗方面收回来，看一下这款“战略游戏”与正统无双的区别所在吧。“争霸模式”是“帝国”系列的专有模式，该模式下包含了许多比较强烈和正统的战略游戏要素。在“争霸模式”下，就如同绝大部分的正统战略版三国类游戏一样，玩家需要通过治理内政，发掘人才来实现富国强兵的目的，之后就可以自由选择进攻的国家。之前系列中的那些经典宝物也都可以通过治理内政来得到。另外这次的“真354帝国”在前作的基础上，加入了“作战指示”这个系统：就是可以在战争中随时对配下的武将进行“攻击”、“集结”、“防御”、“委任”4个方面的战略指示；战斗中按暂停键进入地图和情报画面，选择军团情报，再选择己方武将，就会出现“敌将击破”、“据点攻略”、“味方援助（己方援助）”、“据点防御”和“委任”5种个别指示。很明显这个“作战指示”系统的的增加，使得这次的“帝国”在战略要素上又更进了一层，即使是在和无双一样的“一骑当千”的战斗中也不再是像以前那样只是单纯的仅凭一己之勇冲杀就行了，通过在战斗中对各武将的命令指示，让我方武将和士兵主动配合玩家发起攻击而不是像普通的无双那样需要玩家去主动配合他们，这就使得玩家真正有了一种指挥千军万马协同作战的快感。

这次“真354帝国”中的剧本方面，第一次进行游戏时本模式只有两个剧本可供玩家选择：184年的“黄巾大乱”和“英雄集结”。之后每打通一个剧本，系统就会增加一个新的剧本供玩家选择。最终可供玩家选择的剧本一共有6个，除了最初的两个之外，还有190年的“董卓入洛”、195年“群雄割据”、200年的“关渡决战”和208年的“赤壁炎上”。在这6个剧本中，“英雄集结”是比较另类的一个，在该剧本之中，所有的城都是空城；也就是说玩家可以自由把自己喜欢的武将安排在喜欢的城中，让喜欢的武将做君主，是一个完全自由的模式。除此之外的其他剧本都基本上按照历史，玩法像《三国志》系列一样，选择一个君主，开始游戏；如果用武将编辑模式制作了新武将，还可以选择空城，设立新君主，创建新的国家参与历史上的三国争霸。

虽然无双系列一直就是以追求爽快感为目的，但是众多武将、武器以及宝物等要素的收集也是该系列相当大的乐趣之一。大量可供收集的要素既给玩家们带来了更丰富的乐趣，也在一定程度上延长了玩家的游戏时间，不过这也引发了一个矛盾：那就是光荣“真35”系列的推出速度实在是太过频繁了，再加上已经自成系列的“猛将传”和“帝国”，即使是再喜欢无双的忠实玩家，在这样高密度的游戏轰炸之下也难免会觉得太过疲惫。但以这次的“真354帝国”游戏本身来说，确实还是一款不错的游戏，可当它以庞大无双家族中的一员出现时，就不会显得有多出色了。而且虽然大家都心知肚明XBOX 360版要比PS2版有太多改进几乎是不可能的，但在两台性能相距明显的主机上推出的质量几乎完全相同的作品，这一点，相信光荣恐怕不能用“众生平等”类的借口来给自己的不负责任进行开脱吧？



↑真三国无双中的所有武将也都会在本作中出现。



360上最优秀的角色扮演游戏 在前作的基础上更加趋于完美

上古卷轴4·湮灭/厂商：2K Games/发售日：2006.3.20/类型：角色冒险/年龄：13岁以上/人数：1人

本作是一款相当优秀的角色扮演，极为宽广的世界观设定、开放式的结构、复杂却又细致的刻画，它能给XBOX360上的玩家带来极大的游戏乐趣。"上古卷轴"系列是非常有名的美式角色扮演类游戏的代表，前作《上古卷轴3·晨风》为其赢得了2002年度最优秀的角色扮演游戏的荣誉，与"晨风"相比，这次的最新作"湮灭"不但在游戏整体素质上更进一步，而且也取消了前作中一些比较繁琐的设定，使得即使平常不怎么玩角色扮演游戏的玩家们也忍不住想要在本作广阔而美丽的幻想世界中展开冒险。

在诸多优秀的角色扮演类游戏中，"上古卷轴"系列一直以其全面而深刻的世界观设定而闻名。玩家们往往非常轻易的就会沉迷在"上古卷轴"的世界里无法自拔，在这个幻想的世界中花费上大量的时间来进行探索和冒险，在不同的舞台上展开奇妙的旅行，甚至是将冒险放在一边，去研究游戏中出现的奇特物体或是去发掘游戏中的隐藏宝藏。"湮灭"继承了这些系列中最基本的设定，将玩家们带入了一个充满奇思妙想的世界之中。游戏一开始玩家就可以创建出自己的形象，由于系统提供了非常细致和丰富的个性化选项，所以每一个玩家创造出来的形象几乎都不会相同。与不少此类游戏相似，游戏中玩家有一条剧情主线和任务需要去跟随着完成，仅仅完成主线任务的话大概需要40个小时左右，但是游戏中可供我们游玩和发掘的要素则远远不止如此。如果仔细探索的话，我们就会在隐藏的地牢迷宫中遭遇强力的BOSS，加入众多的行业工会并努力提升自己的行业等级，拜访众多不同的城镇并且帮助解决市民们的烦恼，在斗技场中展开一连串生死悬于一线的决斗，像强盗一般的闯进别人家中洗劫一空并做好被抓住后面临审判的心理准备，寻找能够治愈瘟疫的妙方，购置一座豪宅或是偷窃一匹马，对自己喜欢的商店进行投资等等，游戏中我们可以发掘出的乐趣将远不止上述这些。



↑借助XBOX360强大的硬件机能，本作的画面效果非常漂亮。

本作与前作一样都包含了这些丰富而有趣的游戏方式，并且每一种玩法都能让玩家们满意，这也是"湮灭"与前作"晨风"相比最大的不同点：玩家们既能够把它拿来当作一款标准的角色游戏来玩，也可以把它当作一款纯动作游戏、一款潜入游戏，或是一款冒险类的游戏来玩。无论用何种方式进行游戏，都能给玩家们带来足够的乐趣，试图在游戏中融入大量不同类型的玩法，这样的创意在不少游戏中都能见到，但毫无疑问，本作是真正想到并且也做到做好了这一点。

本作在上手难易程度上控制的非常好，虽然有着上述种种丰富的玩法，但玩家要了解并掌握它们并不需要花费过多的精力。游戏中通常是直接通过玩家所扮演的角色的视角来观察世界，同时也提供了背后视角，这样更加方便。在确定了主角的名字、种族和性别之后马上就进入了正式的游戏之中，我们一开始会在一个地下迷宫之中，某位国王会委托主角帮忙寻找他的继承人，但是在此之前，我们得先保住自己的小命，从这个迷宫中安全出去。接下来的这段旅行中将充满战斗，敌人会一波接一波的冲过来袭击我们，想要活下去就必须尽全力消灭掉它们：强力的魔法、锋利的刀剑、抑或是不惊动对方悄悄的溜过去。在这段不长的迷宫之旅中，我们就完整地体验到这类游戏最经典的战斗和冒险方法，而本作在画面和音效上的杰出表现也开始逐步显示出来。

在经过这段并不是太长的战斗之后，游戏系统会根据刚才玩家的表现来介绍你所适合的职业。例如，如果刚才我们没有放过任何一个敌人，并用斧头将它们全部干掉的话，则很显然野蛮人这个职业是最适合这种玩家的了。游戏中提供了大量丰富的职业类型可供选择，玩家可以根据自己的喜好进行选择，每种选择都可以得到大量的属性分配点、七种主要的技能等等。实际上，任何一种角色都能学习和使用所有的技能，但如果太贪心的话往往容易造成博而不精，所以还是选择最适合自己的战斗方式来进行属性分配和技能学习，这样才能让冒险和战斗变得更加轻松有趣。

冒险的过程中有大量的战斗在前方等待着玩家，这些战斗部分也确实都做的不错，不会让人感到厌烦。由于敌人的数量往往比较多，所以行进时注意随时判断双方相隔的距离，避免轻率冒进而陷入众多敌人的包围之中是基本常识。根据情况的不同选择快速攻击或是强力攻击，并在适当的时候还可以用手中的武器或是盾牌格挡开敌人的攻击。本作中敌人的AI有了更进一步的提高，如果我方寡不敌众暂时逃跑，它们往往会得意扬扬地嘲笑我们，而如果它们快要没血了经常就会转身想要逃跑。如果与一大帮敌人遭遇，最好的方法自然是莫过于将离自己比较近的敌人一批一批的解决掉；但是也要注意敌人中也有不少会远距离攻击的，被它们打到的话甚至有可能造成硬直，所以学会如何灵活的进行战斗是相当重要的。



游戏中的战斗方式多种多样，我们既可以偷偷地潜到敌人身后然后给予其致命一击，也可以使用威力强劲的元素召唤魔法轻松解决掉它们，直接从正面发动强力攻击，或者是先用辅助魔法衰弱敌人和给自己加成再攻击等等。游戏中有种类和作用都非常丰富的武器装备、魔法技能以及神奇道具可供我们选择。

当然，游戏中的乐趣远不止与那些无穷无尽的敌人进行战斗，我们还有许多可供选择的玩法。在角色扮演类游戏中，去不同的城镇之中进行探索并与镇子里的居民对话了解各种信息也是最基本的要素。与前作中所有NPC都比较固定的设定相比，本作在这方面有不小的改进，所有NPC都有着自己的作息时间表，例如"日出而作日落而息"。根据玩家控制的角色个性和出现场合的不同，NPC们也会做出不一样的反应，我们也可以和这些NPC们玩一些非常有意思的迷你游戏来增进彼此之间的好感度。

游戏中每一个城镇中的每一名角色都各不相同，以城镇中的巡逻卫兵为例，不同城镇中的卫兵穿着的盔甲和制服都不一样。NPC的表现也都有着相当的生活气息，让人感觉非常真实。与每一名NPC的对话都非常有意思，他们往往也会为我们提供非常重要的信息，使我们的探险变得更加丰富有趣。厂商在对这些NPC们的刻画非常细致，丰富的面部表情、以及生动形象的种种肢体语言等等，由此也可看出厂商深厚的开发功力和对细节部分的优秀把握能力。

本作中在许多地方都比以前更加细致和人性化，例如当我们接受到一项任务之后，系统会在任务摘要中明确说明这项任务的内容以及为了完成任务所需要做到的事情。所有尚未完成的任务都在菜单选项中有明确的列表显示，选择开始这些任务后系统会自动在地图上标明前进的方向。通过这种方式，我们就不用像在许多游戏中那样花费大量的时间才能搞清楚下一步自己需要做的事情，为玩家们节省了大量的时间和精力。

作为自XBOX360发售以来的第一部RPG作品，《上古卷轴·湮灭》无疑是一款相当优秀的角色扮演类作品。虽然这是一款美式风格的RPG，而不是日式RPG，可能会有一些玩家不大习惯；但是本作的高质量是无需置疑的。对于玩惯了日式RPG游戏的玩家而言，如果能够静下心来仔细玩玩本作，你就会发现美式RPG同样有着其吸引人的巨大魅力。





在战地新作中体验现代战争的艺术
颇具创意的快速交换控制角色系统

战地2・现代战争/厂商：EA/发售日：2006.4.11/类型：第一人称射击/年龄：13岁以上/人数：1人

“战地”是PC上非常有名的一款游戏，但是在家用机上推出这还是系列第一遭，所以当我们看到本作的标题“战地2・高级战争”中的“2”时多少感觉还是有点奇怪的。感觉上这次XBOX360版的“战地2”与以往的PC版相比，区别还是比较明显的，游戏风格有明显的变化，同时，借助新主机强大的机能，本作在画面上可以说是有着显著的提升。

本作是一款多平台同时发售的游戏，除了PC版之外，在家用机上也分为PS2、XBOX和XBOX360多个版本，同一款作品在不同平台上的表现差异自然容易成为玩家们关注的焦点。在本作中，角色建模以及对各种交通工具的描绘上都相当的注重细节部分，全阴影化以及更具质感的美工效果使得其看起来更加真实与自然。战斗时子弹留在物体上的弹痕与印记都清晰可见，如果我们操纵


↑本作在许多细节描写上做得还是比较成功的，例如我们经常可以看到地上有枪支射击后掉落下来的金黄色的子弹壳。

着一架重机枪疯狂扫射一通之后再看看脚下就会发现成堆黄澄澄的子弹壳掉落下来。游戏的自由度上做的更加出色，但如果仔细观察的话，就会发现在部分单机模式下的地图中，还是有不少建筑物是无法进入的。本作中的爆炸效果令人非常满意，火焰和烟雾的效果更加真实，而且在爆炸中那些物品还会分裂成许多小块四散飞出，与现实中的爆炸效果几乎完全一样了。不过使用各种枪械射击时的声效与其他版本中几乎没有什么变动，也就是说虽然听起来还算中规中矩但缺乏让人印象深刻的效果。游戏进行的过程中会有大量的无线电通信，不过有许多台词都是比较重复的，配音效果也不是很理想。

这类游戏在剧情和世界观设定上自然少不了对现实世界的大加引用，所以有部分剧情可能会比较敏感。在游戏全部20个关卡的单机模式任务中，玩家将轮流扮演美国和中国的角色来进行游戏。现代战争中信息战的作用也在本作中得到了比较好的体现，例如在各个关卡之间我们都会听到双方发布的一些具有强烈欺骗性和迷惑性的新闻，这就让人不由自主地想起了伊拉克战争中双方在广播方面所采取的一些手段和措施。作为这场战争的实际参与者，当我们经历过并且知晓整个事情的真相时，再听到有冲突的双方在进行舆论宣传时谁也不会说出事情的全部真相这种做法，还是挺有那么点意思的。不同关卡中的任务往往有着比较明显的区别，重复的地方比较少，比如我们将驾驶着坦克占领某处或是范围基地，驾驶战斗机调查敌方的货船与战舰并将其摧毁，或是在油田之上展开激烈的战斗等等。游戏中的地图设计还是做得非常不错的，各种状态下的战斗都比较适合。战役模式下的这些任务完成起来并不需要花费太多的时间，而且难度也不是很大，但如果想要以优秀的成绩将它们全部拿下的话可就不是一件简单的事情了。由于每个关卡本身的流程并不算长，再加上成绩优秀的话还能得到许多性能优良的新武器和非常好的道具，看得出厂商如此设计的目的就是为了促进玩家们反复调整这些关卡并且以拿到好成绩为目标。

虽然有着上述优点，不过本作中在关卡设计上还是感觉比较死板，玩起来缺乏流畅性与自然感，这点是系列之前的作品中所不曾有的。游戏中的敌人数量可不少，而且登场方式也可谓是五花八门：有坐船的、有乘坐直升飞机的，也有乘坐其他交通工具出现的敌人，不过总感觉他们出现的总是过于突然，往往就像是猛然间从空气中凭空钻出来的一样，让人有些措手不及。在后期一些难度比较大的关卡，玩家们有可能需要多次尝试，对地图中的各处场景有了一个清楚的掌握之后才能比较方便的通关。本作中的战术搭配和使用没有太大的作用，而友军单位的AI水平也实在是不怎么样——他们在战斗

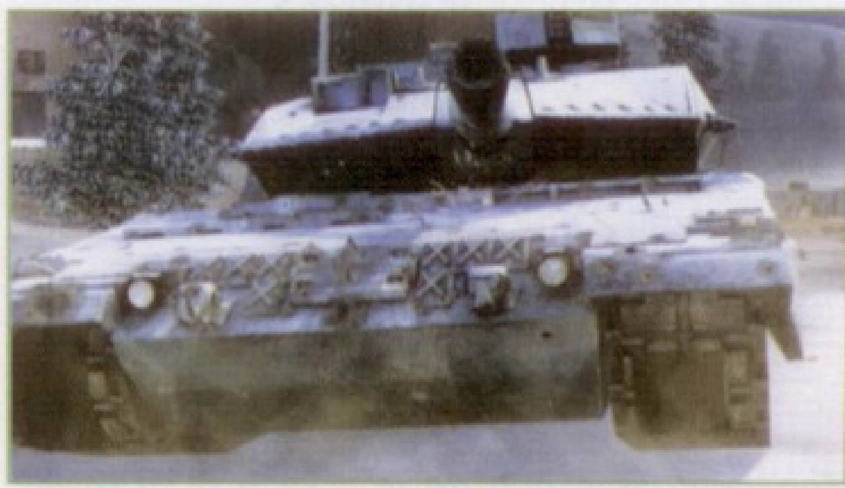


中总是慢腾腾地跟随在玩家身后，也从不会在适当的时候主动站出来吸引敌人的火力掩护我们，事实上我们根本就无法有效地指挥这些“战友”。可以说，



本作中的小队友军对我们的实际帮助实在是太小，而且往往还会浪费掉大量加血用的急救箱，真的是比较鸡肋的设定。

如果不算上这些让人头疼的“友军”的话，本作还是非常不错的一款游戏，系列的特色也还是基本得以保留。战役模式下诸多关卡中的战斗方式都比较丰富，除了作为一名步兵的通常战斗技巧之外，我们还能够驾驶着各种战争用的交通工具纵横沙场，例如轮式交通工具、坦克、攻击直升机、战船等等。游戏中可以随时更换自己控制的角色，方法非常简单，就是瞄准我们想要更换的角色或交通工具，按键后即可交换成我们想要控制的那一个。这种设计还是挺有创意的，通过这种方法我们就能将自己投入到战场上最需要我们加以关注的热点地区，而且还能让我们去操作当前对战局影响最重要的角色和单位。例如在面对敌人的步兵时我们操纵一辆攻击型坦克就是一个很好的选择，正确的选择往往能起到事半功倍的效果。本作中这个快速交换系统可以说是一大亮点，

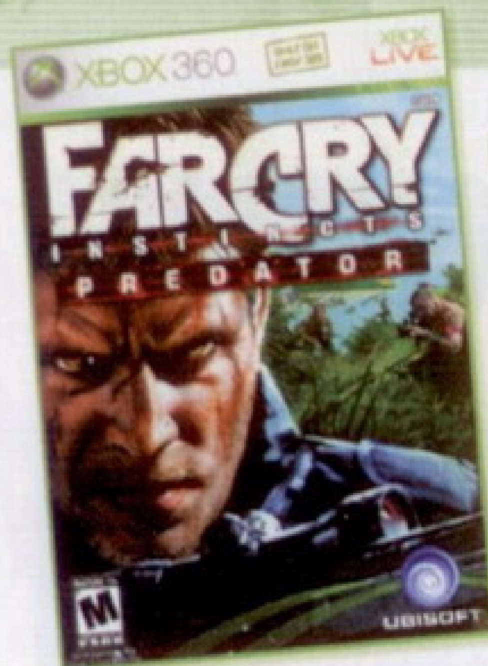


通过它我们就能快速地切换自己所扮演的角色，如此一来，既能在一场战争中体会到扮演不同单位的乐趣，也是考验玩家对战局把握能力的一种方法。

尽管在本作中我们可以驾驶众多不同的交通工具战斗，也能在不同的场合下扮演和控制不同的作战单位，但是在驾驶交通工具战斗时的控制手感则做的比较差，而且使用武器战斗时缺乏足够的真实感和火爆的效果，感觉它们能产生的作用和影响似乎总是不够有效。不论我们使用的是一支步枪、一把手枪、还是一辆坦克的大口径火炮，往往感觉不到其威力上有多大的区别，所以有时候本作倒有点像是一款射击游戏。人物的动作和射击时的瞄准方面给人的感觉不是很好，使得这款战争题材的游戏缺乏必要的硬度。本作整体上给人的感觉更像是一款街机游戏，对分数方面比较看重，但作为一款家用机游戏，尤其是对那些已经习惯了PC版“战地”的玩家们而言，本作还有许多值得改进的地方。

作为XBOX360上的游戏，对XBOX LIVE的支持也就自然必不可少，多人对战模式在本作中占据着比较重要的地位。游戏最多同时支持24名玩家联网对战，并提供了16个地图，以及夺旗、领地占领等多人对战游戏中比较常见的模式。单机模式下非常有意思的快速交换系统在多人对战时无法使用，虽然比较可惜，但毕竟这也是没有办法的事情。本作的多人对战模式做的比较出色，虽然地图感觉并不是特别的大，但在最多24名玩家参战的情形下还是足够使用的了。而且在步兵和交通工具方面的平衡性上做的比较好，场景中为步兵提供了许多用来藏身用的地点，而且步兵还可以进入一些较高的建筑物中纵览全局；对喜欢驾驶坦克和其他交通工具到处拉风的玩家而言，地图中也提供了足够供他们自由活动的空间，有的地图中甚至还能驾驶船只进行战斗。

XBOX360版的《战地2・现代战争》与PS2版以及XBOX版还是有着非常多相同之处的。快速交换系统是本作中最大的特色，也赋予了这款作品不同的乐趣，相信以后“战地”在家用机上的续作中还会对这一系统加以发扬光大。作为目前最强性能家用主机上的作品，本作在视觉效果上的提升是显而易见的，如果能够在武器系统的火力判定和交通工具的驾驶手感上做出更大改进的话，“现代战争”还有很大的进步空间。



掠食者在XB360上的本能进化 孤单英雄在荒岛上的无际噩梦

孤岛惊魂 掠食者本能/厂商：育碧/发售日：2006.3.28/类型：第一人称冒险/年龄：17岁以上/人数：1人

《孤岛惊魂(Far Cry)》系列是Ubisoft旗下最副盛名的FPS游戏，《孤岛惊魂》系列最初是成名于PC平台，当初曾凭借着UbiSoft优异的技术实力，以出色的画面效果赢得了玩家的认可。日前，该系列的最新作《孤岛惊魂 本能》的增强版本《孤岛惊魂 掠食者本能》终于登陆到Xbox360平台，至此，拥有超高清晰游戏画面的本作终于可以得以完美地表现了。



家用机版《孤岛惊魂 本能》是由育碧的蒙特利尔制作室开发的，其主体采用了开放式的游戏环境。内容继承了PC版原作的庞大游戏环境以及独特的“全面动作反应AI（Full-Action Response A.I.）”系统，敌人会按照玩家的行动而改变战术，使得玩家会有仿佛与真人作战和刺激感觉。游戏中的视野距离将会达到前所未有的广度。并且本作在关卡设计上将会有更多的战略性元素，如玩家可以通过设计陷阱干掉敌人。

从我们看到的游戏运行画面来讲，本作虽然在人物皮肤纹理的刻画上稍显不足，对自然环境的刻画已经达到了以假乱真的地步。像在夕阳下水面的反光、远景的朦胧效果、战斗时溅起的水花等等都是现在已有游戏画面的巅峰水准。值得一提的是，本作中人物快速奔跑时还将有可能产生犹如竞速游戏的边缘模糊效果，以此来体现人物奔跑时的速度感。当然这一效果只有在近身中才会出现，不会在平时游戏时影响玩家的操作。

《孤岛惊魂 本能》是去年Xbox上推出的最棒的游戏之一。当时这款作品的表现在很多人眼中都是非常不可思议的，它几乎已经达到了Xbox的机能极限。不过很可惜的是这款游戏在下一代主机Xbox360刚上市的时候还不能兼容。而将《孤岛惊魂 掠食者本能》放进360之后，你可能会对新的名称产生怀疑，到底这个新的版本究竟在哪里体现了本作的特殊本质呢？就是新的作战和支持多人协同作战吗？这就说明原来的版本已经非常优秀了，在一开始的时候可能你根本体会不到新作在哪里能体现出超越原来的优秀品质。不过当你继续深入地玩下去之后，你就会感叹360版惊人的地方了。



↑粗糙的人物和精致的场景在同一个屏幕出现是很不协调。

在最新的《孤岛惊魂 掠食者本能》中，有非常多的模式可供选择。而在最开始的故事模式中，本作将告诉你主角Jack Carver在整个故事中的所有遭遇。Jack Carver原来是一名海军突击队员，而现在退役后在一个太平洋的小岛上干起了出租船只的行当。但是这个小岛并非是一个宁静的度假胜地，而是一个秘密研究中心。Moreau博士在这里正进行一项将人类和野兽的基因融合而诞生出可怕的战争机器的实验。某一天，Jack Carver被实验人员抓住并注射了这种基因改造的神秘药物，结果他变成了一个迷失本性但又能熟练使用各类枪械的兽人。如果你错过了Xbox上的“本能”，那么你在本作中将可以好好补一课，从中你会发现为什么说本作是Xbox上最好的射击游戏之一。《孤岛惊魂 本能》将比较传统的第一人称射击和隐藏、动作等要素融为一体，使游戏的方式非常丰富。例如你可以化妆混入敌人的队伍当中，在丛林中安放各种陷阱，悄悄跑到敌人背后对其实施暗杀等等，甚至还可以乘坐各类交通工具，使用敌人掉落的武器。



↑本作一个较大的问题就是车辆的颠簸，驾驶战车时如果攻击较小的目标会非常困难，不过这倒是显得非常真实。

至于新加入的战斗，就像是把原来完整的一场大型战斗的局部给放大了，其流程长度基本相当于原来的一半。鉴于原来的战斗动辄就要十几个小时才能完成，现在大家顶多需要5、6个小时就可以将这些战役统统搞定。在新的战斗中，Carver遇到了一个漂亮的女人Kade，不过这可不是什么好运气，因为Kade完全把他当作一个杀人的工具，并用来帮自己与当地的领主作对。在本作中很多敌人都是和Carver一样的兽人，他们的各项能力也都非常惊人，例如可以在丛林中自由快速穿梭等，就像很多中国武侠片中的大侠那样几乎可以飞起来。由于他们的速度很快，很可能会突然出现在你的身边，所以任何时候都不能掉以轻心。另外在岛上也有不少比较难以逾越的障碍，需要你熟练掌握Carver的各种操作，否则在通过这些危险地带时也是很容易挂掉的。

如上面所说，在新的战斗中增加了许多优秀的要素。例如原来的版本中，大多数任务都是直线进行的，而在本作中，战斗的范围被拓宽了。玩家可以先在地图上随意探索，从而自己决定用什么样的方法以及走什么路线去解决掉成群的敌人。另外你也要注意在这么广阔的空间里会有意想不到的敌人在各处埋伏着。而且，本作中敌人的AI也明显比原来聪明了许多，当你与敌人正面交锋的时候，他们常常会想尽许多办法来躲避你的攻击。而在伏击你的时候他们则会选择蹲着慢慢前进等。这个新的版本中还加入了大量新式武器和新的交通工具，不过在乘坐交通工具时，蹩脚的感觉依然和前作没有什么区别。每当撞到什么障碍物上的时候，那种颠簸震动都非常夸张。也许这样可以让游戏的过程更加精彩，不过长时间开车在这种崎岖的路段还真是非常容易头晕。

如果在玩单人模式的时候你就已经被这款作品给吸引住了，那么如果你再尝试一下多人作战的话将真的会爱不释手了。多人模式中除了包含有最传统的游戏方式外当然也有通过Xbox Live来进行的远程游戏。当许多人在一起进行生死较量或者是组队对抗时，那种刺激的感觉将会超越单人游戏百倍！另外，玩家也可以通过网络下载新的地图和作战任务。这款游戏的精彩内容似乎永远也挖掘不完。

不容置疑的是，本作的画面效果是非常绚丽的。虽然单从画质上讲它和其他360游戏没有多大提高，但是它的环境都设计得非常优美，例如丛林和海洋，还有夕阳映照下的小岛。其实在很多细节上还有不少提高的余地，特别是人物的脸部和身体，都有明显的多边形拼凑痕迹，不过本作的优美环境将这一切不足都给掩盖了。当你看到如同世外桃园一般的景色时，哪里还会在意周围的人到底是不是很英俊呢？另外，本作的声音效果也比原来要细腻很多。像丛林里各种动物的叫声还有海浪的声音等都被真实地再现了，不过有些时候这么复杂的声音环境也会带来不便，那就是当两个人对话的时候有可能会听不很清。

如果你去年没玩过Xbox上的《孤岛惊魂 本能》，那么你将会从本作中发现不少值得你重新游戏的地方，特别是在新增的部分多人游戏模式当中。在这里面有太多精彩的内容等你去发掘，你会沉浸在一场场精彩激烈的战斗中而浑然忘我。在这里再告诉大家一个秘密，如果你手里有上一代的记录，那么在360版中你将会省去很多解开隐藏要素的繁琐手段。其实这种方法也不怎么推荐，因为对待这样一款游戏，如果直接开启隐藏要素的话就失去了探索的乐趣了。最后说一句，本作可一定要在高清晰电视上玩啊。如果你只有普通电视的话，但从画面上讲，它和Xbox版几乎没什么区别。这个情况现在普遍出现在近期的360游戏当中，而对于这个游戏，实在不行还是玩原来的版本吧。





【点评人:北斗】





中原之霸者·三国将星传

NAMCO曾经在FC上著名的三国游戏经典"中原之霸者"系列在时隔多年之后如今终于在PSP上推出了最新的作品。这次的"三国将星传"游戏中的大部分系统均沿用自当初的FC版，并在此基础之上做了一定程度的调整和改进。命令书系统和"读书"系统的取消算是比较明显的改变，特别是后者，虽然提高了游戏的整体平衡性，但也使得当初的读书乐趣无法再体会到了。

PSP	游戏原名：中原の霸者 –三国将星传–			CERO 全年龄
	NAMCO	5040日元	2006.02.09	
战略模拟	UMD	日版	1–2人	672K

FC上最经典的三国类游戏登陆新掌机！文武将星云集于此竞相逐鹿中原之霸者！

提到关于"三国"的游戏，相信许多玩家第一个想到的就是光荣的"三国志"系列，不过，相信所有从FC时代一路走过来的玩家同样也会想到NAMCO的《中原之霸者》和《霸王的大陆》。虽然NAMCO仅仅在FC上推出过这两款三国题材的游戏（后来曾复刻到PS上），但这足以让玩家们将其铭记于心。这两款游戏曾经给我们带来如此之多的乐趣，并在我们的游戏生涯中留下了无法抹去的痕迹，以至于去年听到NAMCO即将在PSP上推出系列新作时，编辑部内的一众小编们都情不自禁的欢呼出声；游戏入手后更是一大帮人随即围拢过来……

即使是在PSP上，NAMCO的作风仍旧非常之"朴实"，没有任何开场动画，直接进入标题画面开始游戏，没有过多花哨的衬托，看来NAMCO此次在游戏实际内容上是做足功夫了。与以前FC版的前作不同，本作中一共有六个剧本可供玩家选择，按照时间顺序从最初的曹操讨伐黄巾到最后的三国鼎立争天下，各剧本的难度也依次递增。在每个剧本中都有许多角色供玩家扮演，根据剧本不同，各备选角色的实力以及完成难易程度也都有明显的区别，多剧本模式的引入，无疑使得本作的耐玩性大大的增强。需要特别说明的一点就是，本作的人设不再是FC版的那些了，取而代之的则是具有非常明显漫画风格的诸多人物形象（甚至还有一点港式漫画的味道）。虽然当初FC版那些"大头娃娃"们可爱的形象让我们至今仍然记忆犹新，不过这次全部重新更换后的人物形象也都还是不错的，别有一番风味。游戏中采用的是2D与3D相结合的方式，在平常的内政进行画面和大地图画面时都是采用的2D，而一旦进入战斗，地图则是完全3D化的，武将单挑时更是如此，画面比较精美。



早在FC时代，"中原之霸者"的系统与其他三国类游戏相比，就相当的有特色。这次感觉内政部分变化最大的就是命令书系统的取消，在FC版中，玩家控制的君主每个月可以执行的各种命令和决策次数是与命令书数量直接挂钩的，而决定命令书多少的，则是玩家拥有城池的多少。拥有的命令书越多，每个月可以执行的命令次数也就越多，对玩家的发展有着相当大的影响。在本作中，决定玩家每月可执行命令次数多寡的不再是命令书，而是玩家控制城市数量的多少和该城市内登录武将的数量，城内的所有登录武将每个月都有执行一次命令的能力。但每个武将每个月内最多也只能执行一次命令，不像FC版那样，只要命令书足够，可以让某个武将在该月内反复执行命令。



一本作无论是内政系统方面还是战争系统方面都基本沿袭了前作的设定，并进行了一定程度的改进。

每年4月份收银子、10月份收粮食的经典设定在本作中也得以继承。平常多进行城市开发与治理，既能提高城市的发展程度，在每年定期的两次征税时大发一笔，还能顺便提高城市繁荣程度、提高该城内的民心度——这些都是不用多说的常识了，而每个城市的繁荣程度都在屏幕左上角用五星符号加以表示，五星越多，则该城的经济越发达。值得一提的是，在本作中，执行内政命令的武将也同样可以获得经验值，攒够一定的经验值之后就可以升级、提升能力以及学会新的计策等等。另外，本作中所有武将能力值不再是以99来封顶，例如张飞和关羽的武力值一开始就分别有106和104，随着级别的提升和宝物的获得，还会有不小的提升空间。比较可惜的一点，就是本作中取消了"读书"系统，武将再也不能像以前那样通过"好好学习"来轻松提升智力值、成为文武全才了，"读书"系统的取消，显然使得游戏的乐趣降低了不少，不过从客观上来讲，这样才能真正使游戏中武将和智将保持相对的平衡。

战斗部分也是"中原之霸者"系列的一大乐趣所在。在本作的战斗中影响玩家进行各种操作最主要的要素仍然还是"机动力"这个数值，不过和前作不同，这次的机动力不再是整支参战部队所共用，每个武将带领的军队都有属于其自己的机动力值。该武将的行动只能在自己的机动力值范围之内来实行，不同武将间的行动不再受机动力共用的规定所限制，但特定武将也就不能再像以前那样"集万千宠爱于一身"，武将之间的合作与搭配变得更加重要，以前上战场时带上一摞兵力为0的垃圾武将上去凑机动力的现象不会再有了。计策在本作中仍然占据比较重要的作用，但其威力和效果从整体上来看，有一定程度的削弱；而且计策的发动效果也是直接显示在地图画面上的。两军相邻之后就可以发动攻击进行白兵战，战斗开始时需要先选择阵型，阵型的种类和效果与FC版基本相同。如果是在与自己军种相应的地形上展开白兵战就会有明显的加成，相反则会对战斗极为不利。这次攻城是需要先进行城墙攻坚战，只有先将城墙打坏才能与守在城中的敌方武将展开直接战斗。每个武将在战斗时都可以使用武将特技，不同武将特技消耗的技能点不同，武将的技能点开始时最多只有6点，每隔一定时间会自动回复，利用武将技影响敌我双方士气对战局的影响力不容小视。武将单挑系统也基本沿袭了FC版，除了少许的丰富之外，战斗画面的大幅改进使得单挑时的爽快感有了显著增强。这款游戏可以说是PSP玩家不可错过的好作品。

A



【点评人/雪飞】超经典的《中原之霸者》又回来了，相信有不少从FC时代一直走过来的老玩家会非常感动吧，时隔这么多年才推出续作也可以算是一项纪录了。这次的新作在基本继承了FC上前作的基础上作了很大的改进，剧本更加丰富，可选用的人物角色也增加了很多。另外新作中还修改了以前游戏中很多不合理的地方，比如纯武力派的武将不能再靠读书成为文武兼备的全能将领了，作战时也不能把所有的机动力都给同一个武将使用了。这些虽然使游戏的爽快感有了一定的下降，没有了当年欺负电脑的感觉，但相信随着严谨性的提升游戏的耐玩度肯定也会更高。

B



【点评人/龙马】前不久，听说NAMCO要在PSP上出《中原霸者》。本以为是像当初在PS上出复刻版一样，所以没有特别期待什么。结果猴子在第一时间买了正版，而且几乎天天攥在手里玩。出于好奇，笔者偷看了几眼，便完全明白了猴子如此热衷的理由。这根本不是FC的复刻，完全是一款名副其实的新世代掌机游戏。美丽的内政画面、充满个性的人物设计、3D的武将单挑和战斗画面、操作简单而且丰富的内政指令、复杂多变的人物关系、丰富的剧本设定……作为三国迷的笔者，向各位玩家强烈推荐这款集战略性和美丽画面于一身的"醍醐"之作。

A



【点评人/猴子】14年了！自从《霸王的大陆》以后，NAMCO已经许久没有推出三国战略游戏了。本作并不像其他公司的战略游戏一样只是一个简单的复刻，而是在游戏画面、系统、操作方式上做了很大的变更。本作相比FC的旧作与PS的复刻版，相同的地方很少。游戏中的人物形象采用了类似连环画的风格，但是人物表情仍然会随着执行任务的成败而变化，十分有趣。由于带兵数的增加，战场上的战术和阵型比以前丰富了，武将的作用明显得到提升。要说本作的最大缺点，那就是钱太难赚到了，影响到扩军备战和一系列的行动，所以玩这个游戏时要有一定的耐心。

A

本作可以利用PSP的通信机能与其他玩家进行无线对战，不过只能挑选武将组成部队在地图上进行纯粹的战斗来一决高下。

【点评人:荇菜】



幽灵行动·超级战士

从销量上看，XBOX360暂时还不足以撼动PS2的主导地位。但是谁都知道，主机硬件汰旧换新的一天终究要到来。在各代主机并存的这个时期内，游戏厂商会采取什么样的发展策略，更偏重于哪一个平台的软件开发呢？这个问题初看起来似乎与普通玩家关系不大，但实际上却免不了会影响到我们每一个人。

PS2	游戏原名：Tom Clancy's Ghost Recon·Advanced Warfighter			
	Ubisoft	49.99美元	2006.03.28	
第一人称射击	DVD-ROM	美版	1人	149KB

TEEN T ESRB

精益求精和敷衍了事的两个极端，主机硬件更新换代所带来的『阵痛』？

用一句听起来有点酷的话形容：我们正处在新旧交替的年代。虽然在市场上PS2、XBOX等“上一代主机”仍然占据了重头，但是“次世代的先行者”XBOX360也早已经不是什么新鲜的事物。欧美厂商大多奉行“多平台战略”，而此时更发展成为“多世代战略”。于是，我们往往看到同一个游戏软件，PS2版、XBOX版、XBOX360版等等众多版本同时发售的情况。当然，一般来说XBOX360版本的画面质量总会比其它版本高一些，毕竟是新一代主机嘛。就拿最近本人负责攻略的《盗墓者·传说》来说，XBOX360版的光影效果确实比PS2版高出几个档次，在古墓中探险的时候也显得身临其境了许多。不过，这种区别终究只是感官层面的。从游戏内容本身来看，两者并无任何区别。如果排除掉视觉方面的因素，XBOX360版本并不能为你带来比PS2版更多的快乐。

然而，《幽灵行动·超级战士》则完全不是这种状况。作为UBI旗下最知名的系列战略游戏之一，《幽灵行动》一直有着不俗的评价。别具匠心的关卡设计、独特的小分队合作系统等等特点为它赢得了众多玩家的喜爱。对于这个系列的最新作，UBI毫无疑问也倾注了大量的精力。如果你有幸尝试过本作的XBOX360版本，相信你会得出这样一个结论：它不仅仅是《幽灵行动》系列中最优秀的一作，也完全称得上XBOX360平台上最好的游戏之一。而如果你暂时还没有条件玩到XBOX360，你也许会寄希望于PS2或者XBOX版。虽然画面效果差一些，但游戏乐趣总还是有的吧——你大概会这么想。

不幸的是，你的幻想可以到此为止了。除了标题之外，《幽灵行动·超级战士》的XBOX360版与PS2/XBOX版几乎是两个完全不同的游戏。而更可悲的是，在游戏品质方面，它们正好体现了“优秀”和“低劣”的两种极端。

两者采用的是完全不同的引擎——我说的当然不仅仅指画面。XBOX360版与《幽灵行动》系列以往的各代一样是第三人称射击的形式，而PS2/XBOX版则改为了第一人称射击。在PS2版本的屏幕上，左上角的小窗口所显示的是雷达画面。但是这个所谓的雷达画面的显示倍数过大，使得它的探测范围比起直接用肉眼观测来大不了多少，以至于成为了一个几乎毫无用处的摆设。右上角的小窗口则是显示分队指挥官、队友等NPC人物的头像，在游戏过程中他们会与你进行无线电通话，为你下达指令或者提供情报信息。听起来似乎不错，但只要仔细观察一下就会发现，这些头像甚至并非即时演算的！它们其实只是一小段事先录制好并且循环播放的影像，人物的嘴唇只会周期性地开合，与当时的语音根本就不相符合，看起来实在是滑稽极了。雷达窗口和这个“通信窗口”并没起到应有的作用，反而占据了屏幕上不小的空间，影响了人物的视野，实在是画蛇添足。

游戏的帧数也是硬伤之一。在XBOX360版本中，游戏显示颇为流畅，基本没有掉帧、拖慢等情况。而在PS2版本中，这些情况则达到了令人难以忍受的程度。如果你能够忍受游戏一个小时以上，我保证你会被弄得头昏眼花，视力也会有大幅度下降的趋向。在PS2版本中，每个关卡还被分成众多的小区域，切换区域的时候必须要读取数据，更加严重地影响到了游戏的流畅进行，这一点甚至比XBOX版都要差劲。

继续深入游戏下去之后，你会发现PS2版本的操作感实在是蹩脚。在游戏中，人物的移动速度明显不合常理地快，几乎是在地面上飘。与之相对的，你所操作的人物身手却是相当笨拙。游戏中没有“倾斜身体”的动作，而这几乎已经是大部分FPS类游戏的基本动作之一了。因此，当你隐藏在墙角后面企图探出头去观察墙后面的形势时，几乎成为了“不可能完成的任务”。你也很难翻越一堵高度有限的矮墙，以至于让你怀疑自己到底是不是特种部队的精锐战士？在你举枪瞄准的时候，你会发现游戏中并没有准星颤动的设定，看来主角的手臂一定是钢铁铸成的。你也许会觉得这有助于精确瞄准，但不幸的是由于画面帧数的严重不足和各种枪械的低劣手感，准确命中目标也并没有你想象的那么容易。当然了，两个版本的关卡设计也是完全不同的。虽然剧情都是在墨西哥营救美国总统，但是两个版本中的主角显然是处于不同的世界当中。最搞笑的一件事情是PS2/XBOX版本中的语音是直接沿用XBOX360版，而没有重新配音。于是在某些关卡中你会听见指挥官告诉你向西方前进，而从地图上可以清楚地看到你的目标其实是在北边……



↑XBOX360版本比起PS2版本来，好的并不只有画面而已。

好了，我想大家已经很清楚这两个版本的差异了。也许你会觉得奇怪：既然这个游戏如此差劲，何必还要多费口舌对它声讨一番呢？直接扔掉不就完了。扔掉当然是个不错的选择，但是这背后却隐藏了一个更加严肃的问题：《幽灵行动》系列的品质并非一贯就是这么低劣，而本作的PS2版不仅完全比不上XBOX360版，甚至比起系列以前的各代也相去甚远。很显然，在精心制作XBOX360版的同时，UBI对PS2版所采取的实际上是一种敷衍了事的态度。更确切地说，UBI完全是借用了XBOX360版的标题，在PS2/XBOX上“挂羊头卖狗肉”而已。

D



【点评人/北斗】很难想象，同样一款游戏、或者说挂着相同标题的游戏在质量上竟然会有着如此不可思议的巨大差距！或许UBI这次就是单纯的为了证明XBOX360的机能比PS2要强上太多，于是，PS2版的本作就成了一款连鸡肋都称不上的垃圾游戏。两个版本的差异不仅体现在画面上，甚至连具体的游戏内容也根本就不是一码事，画面粗糙不说，许多系列中非常经典的设定在这次的PS2版中也莫名其妙的进行了改动，而且改动的效果很明显的不好。这样一款粗制滥造的游戏出现在PS2上其实是毁了UBI自己的名声，如果实在想要玩本作的话还是建议不要碰PS2版了。

D



【点评人/龙马】我想过不了多久，UBI公司恐怕就该挨骂了。全球普及量最高的PS2平台上的FPS-FANS们，只要玩过这款《幽灵行动》系列的最新作，就一定能明白笔者的意思。本来像《幽灵行动》这样的集战略要素和动作射击于一身的经典游戏类型，目前可谓是大作层出不穷、越做越有新意。可是本作实在是……无论从画面，还是操作，甚至剧情上讲，都非常的失败。看到XBOX360的同名版本时，着实有一种被欺骗的感觉。因为360版的本作在各方面都很不错，和PS2版的本作相比，完全是天壤之别。无怪乎在国外很多专业媒体上对于两个版本给出了截然不同的评价。

D



【点评人/雪飞】UBI制作的XBOX360版本的游戏相当精致，而本作却与其截然相反，甚至会让玩家对厂商产生不信任感。本作中雷达画面的显示问题严重，探测范围过小，成为毫无用处的装饰。本作的关卡被分成了一个个的小区域，使游戏失去了流畅感，再加上相当恐怖的掉帧、拖慢等情况，使玩家很难坚持长时间游戏。此外游戏的操作感更让人难以忍受，玩家很难在战斗中观察敌人的状况，这对一款FPS来说可以说是“致命伤”。最让我纳闷的是，为何两款天壤之别的游戏竟然出自同一厂商之手，如果UBI想彻底放弃PS2也不至于这样破坏自己的形象吧！

D

如果一定要对本作给出什么有意义的建议的话，那我只能说：去玩XBOX360版吧。

[点评人:大怪]





Guilty Gear XX

新时代的2D格斗王道之作终于在长久的等待之后移植到了PS2平台。GGXXSLASH作为系列作品的全新之作不但将爽快且严谨的操作风格进一步延伸，并且对于前作中众多不合理之处进行了大幅度的调节。新添加的两名角色圣骑士SOL与ABA在登场之后也成为了人气角色受到众多跟随者的追捧。这款作品的操作难度非常之高，但游戏的高素质告诉我们这样的杰作是值得付出时间的。

PS2	游戏原名：Guilty Gear XX			
	SAMMY	5040日元	2006.04.13	
格斗对战	DVD-ROM	日版	1-2人	43KB



另类美学勾勒出的魅力角色之混战！将2D格斗游戏架构进化的不朽作品！

大怪经常和朋友们交流家用软件时有一个强硬的个人观点，便是街机游戏的家用平台移植版是不能以家用软件的眼光来衡量的。这样的作品哪怕家用原创要素稀少，LOADING时间过长，但只要能够保证游戏画面与整体操作感的完全移植，那便是此游戏爱好者的福气。令人感到欣慰的是，本次PS2版本GGXXSLASH在操作感与画面上达到了完全移植的水准，并在游戏LOADING方面做的比较不错，这就足以成为家用机练习软件而存在了。在笔者看来，SAMMY对于GGXXSLASH的移植工作已经做的非常认真，除了FANS们强烈要求加入的动画结尾与希望重新制作的篇头没有实现之外，完全可以把这部作品看成完美的移植，其实，对于众多希望在家中进行修行的玩家来说，只要能够实现与街机无二的对局便已经足够了……

“罪恶工具”系列能够达到今天的辉煌成就，是与石渡大辅先生的天才创作能力与不断完善的游戏内在结构相结合的必然结果。首先从世界观来看，我们很少能够见到一款格斗游戏能够架空起这么有剧本魅力的幻想世界。更令人称奇的是石渡太辅先生早在系列游戏开发之初便已经凝造了厚重的剧情背景：在22世纪初，由于发现了魔法可以转化成为能源，于是宣告了科学时代的结束。在一次偶然的魔法召唤试验中人类发现了一种可以提高人类本体综合能力，同时能够带给植入者魔法能力的细胞，后被称为“GEAR细胞”，而对于这个机密细胞的发现者却在正史中没有记载。这个发现者很快以人类强化为名开始了名为“GEAR计划”的人类改造计划，这个机密计划最终得以成功。被改造出的GEAR作战体却很快的被国家政权所利用，并被政权高层当作绝对压制别国的底牌。没有想到的是，GEAR的首领“JUSTICE”在这时却带领了全世界GEAR体，以要证明GEAR本身存在价值为名向人类宣战！被逼迫到生存底线的人类最终只能团结了人类之中的战斗精英组成了所谓的“圣骑士团”，并开始了长达百年的“圣战”。在几次大型战役之后，JUSTICE这个不受人类控制的自主性GEAR首领被最终消灭（GGX之前）。而所剩的全部GEAR也都已经被JUSTICE抹去记忆，在无法接受任何命令的现状下连自我防卫的能力都没有，但在一份政府报告中却明确指出只要还存在有如同JUSTICE一般的自主性GEAR发布的命令，这些残存的GEAR体便会被再次启动危害人类。得知这样的事实后，为求自保的人类又展开了所谓的反GEAR运动。政府并宣布只要能够处理保护状态下的GEAR，皆给予500000世界币的奖赏。可笑的是，当我们的主人公KY与SOL最终找到了具有自主性意识GEAR（实际为JUSTICE的女儿）DIZZY时，居然发现她是一个如此温柔善良的姑娘，她不但不想伤害人类，更不想让人类发现身为异类的自己而躲藏到森林中。面对这样的事实，SOL与KY不忍下手进行GEAR清除，于是身为快贼的JOHNNY把DIZZY带到了快贼团中，DIZZY也获得了这来之不易的快乐。为了找到GEAR开发者以最终解决这如同种族仇杀一般的恶梦，“英雄”们一直在找寻着根源……在这样的游戏剧情主线下，政府方、骑士团、GEAR、快贼、杀手集团等等势力关系错综复杂。组织成一幕幕精彩的架空活剧。很多玩家并不是因为GG系列的操作架构完善，人设超凡突新而投入到GG怀抱的，而完全是被剧情吸引才进行对应魅力角色的修行。



←通过时空转换而最终达成的梦幻对决，不过对于性能方面还是传统略略占优势。

在这样游戏的剧情基础下，游戏中在剧情中出现的重要角色也自然被设计的生动传神，加上石渡大神另类美学的形象还原，游戏中所有角色的设计风格完全颠覆了传统格斗游戏的角色理念，身为半GEAR的SOL虽为主人公，却体现出了狂莽暴烈的狂战士之风，身为重量级角色的PO却身为一族之长，具有稳重厚敛的个性，由于阴谋而错杀了医治对象而成为杀人鬼的FAUST虽然恢复本性，在作战中虽然仍然疯癫但其实确实极具哲学智慧的长者。身为杀手集团后团长ZATO被自身的影GEAR侵蚀而被称为肉体傀儡的EDDIE。身为杀手集团第一任团长，具有吸血鬼血统重出江湖的SLAYER等等。这些充满石渡鬼才智慧的角色造型更组成了这款超一流格斗作品的主体，这款格斗游戏有着让玩家见到角色便被深深吸引的魅力，这是其他大多2D格斗作品所不能比拟的优势。在GG系列多款作品不断进化的过程中，除了将角色平衡性进行了不断的完善，整体操作系统也在不断的进化中，为对战提供了角色特性完善发挥的空间。由于BURST、空中DASH、多段跳跃、基础目押连携抵消、空中持续压制与浮空连携、RC、FRC连携这么众多的革命性技巧的出现，绝对利攻性质与极限的爽快压制成为了GGXXSLASH的主体，在2D格斗游戏中，也唯有这款游戏是绝对抵制消极防守反击战术的。抗压与压制是这款游戏绝对的主导思想，爽快无比的连携带与速度极快的攻防如同一曲重金属音乐一般令人振奋。其实，GGXXSLASH的前作GGXXRELOAD就已经达到了日本国民格斗游戏的水准。但由于某些角色的性能过于霸道（如ED与ROBOTKY），一些LOOP连携过于强横。本次GGXXSLASH除了加入两位全新角色之外，将角色平衡性与LOOP连携进行了大幅度的改进，最终进化成为了完善性极强的作品。游戏系统的完善与角色技能的丰富让这款2D格斗几乎成为了所有2D格斗游戏中操作难度最高的一款，所以本次PS2版的移植便来得恰到好处，包含练习模式，对战模式，街机模式在内之外，还收集了全部背景音乐，加上游戏特有的MOM模式纹章获取与任务模式的特别通过要求等等，不但乐趣无穷，更能在这些原创的家用模式中得到技巧与游戏架构的综合理解。这款家用移植版GGXXSLASH的推出必然会为国内GGXX的推广起到决定性的作用，有兴趣的玩家一起投入热血与激情满点的GGXXSLASH中吧！

A



【点评人/唯夜】华丽并不等于虚有其表，几年前的我在未曾接触罪恶工具系列的时候也以为这是一个卖外表的游戏。但事实上这是一个系统、打击感与美丽并重的FTG，经过历代的逐步发展，它的系统日趋完善，拥有更加美妙的攻防演出。我个人尤其欣赏的是游戏在连携伤害修正方面所下的功夫，调试得相当精妙，人物只剩下一点体力时也可能坚持很长时间，这样就大幅增加了变数和逆转的可能性，这使得很多对局变得赏心悦目，观赏性和技术性十足。不可否认的是，系统在精妙的同时也就不可避免地显得相对复杂，这使得整个游戏的上手度颇高。

A



【点评人/龙马】这款作品大怪先生已经等待很久了，天天在耳朵根说本作之优秀也让我产生了一些兴趣。接触之后才感到这款作品果然超越了传统格斗游戏的框架。无论从音乐，画面质量，操作的爽快感方面都有一种特别的魅力，让我这个传统格斗爱好者也立刻被吸引。游戏中的人设突出了天才游戏制作人石渡大辅先生的另类美术天赋，造型个性十足令人过目不忘。游戏中的操作架构中rc和frc以及空中dash等新颖系统让这款作品的攻防转换速度极快，而进攻至上的风格更是异常突出。对于这样一款犹如进行曲一般热血格斗游戏相信能很快形成热潮。

B



【点评人/小沛】《罪恶工具》一直以喧哗的格斗技和华丽的画面著称，而本作在这些方面则是达到了该系列的极致。这款作品在街机上登场已经有一段时间了。不过对于没怎么接触这一系列的人来说，本作确实是太难上手了。它不像普通格斗游戏那样可以用一招一式地慢慢取胜，而必须尽可能在一次进攻中给予对方最致命的打击，否则单独一招的伤害根本没什么影响。在本作的单人通关模式中大家应该会有非常深刻的认识，因为哪怕是选择难度最低，对手也会非常厉害。这一系列只适合于格斗的重度喜爱者，想要把它练好的话要付出辛勤的汗水。

B

一款游戏如果有了令人着迷的能力就已经说明了游戏本身的高潮素质。如今大怪正在拼命练习本作中，一切就从筋肉PO开始……

[点评人:荐菜]





大神

CAPCOM旗下的Clover Studio小组当初宣布制作动作游戏《大神》的时候，就有许多玩家对这个水墨卡通渲染的3D动作冒险游戏很感兴趣了。虽然这部游戏的制作周期相当得长，但是当玩家们拿到光盘的时候，却惊喜地发现，这漫长的等待并不是徒劳的。作为三年磨一剑的游戏，《大神》充分体现了Clover主创和协力工作人员的负责态度。

PS2	游戏原名：大神			
	Clover Studio	7140日元	2006.04.20	
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	108KB



历经风霜雨雪 描绘水墨丹青
大难不死横空出世 神来之作万众翘首

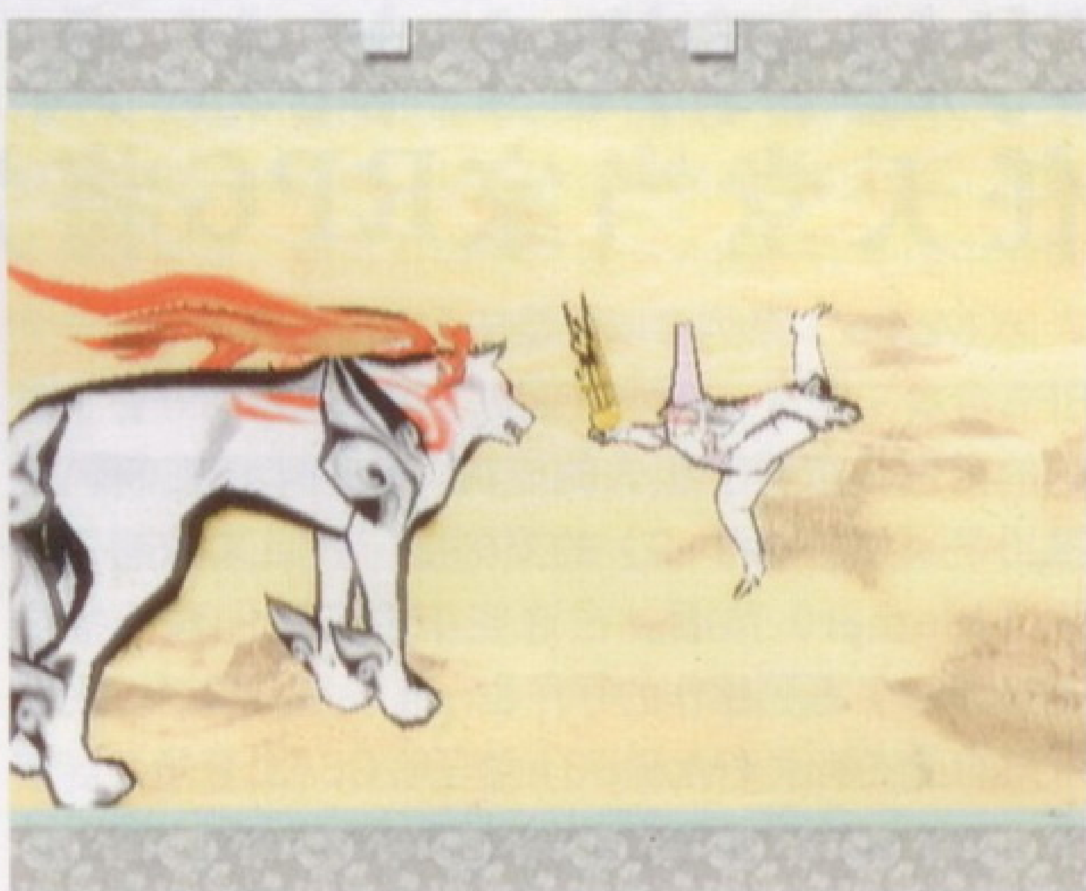
CAPCOM旗下的Clover Studio小组当初宣布制作动作游戏《大神》的时候，就有许多玩家对这个水墨卡通渲染的3D动作冒险游戏很感兴趣了。但是，这个游戏的开发进度一直很缓慢，直到去年10月的时候才有体验版放出。虽然这部游戏的制作周期相当的长，但是当玩家们拿到光盘的时候，却惊喜地发现，这漫长的等待并不是徒劳的。作为三年磨一剑的游戏，《大神》充分体现了Clover主创和协力工作人员的负责态度。

如果用最简短的语言来描述这个游戏，那么笔者要说，《大神》是一个以神话故事为题材的动作冒险游戏。虽然说这样的游戏在日本并不少见，但是在这个游戏作品多如过江之鲫的商业化社会，能够像Clover一样能够用3年的时间和心血制作一部游戏的，恐怕不是很多。因为在这之前，以Clover名义制作的游戏只有《幻侠乔伊》这么一个系列。但是在2004年末，随着CAPCOM游戏开发层的人事变动，许多原CAPCOM第四开发组的制作人调入Clover Studio，三上真司、神谷英树、稻叶敦志这些CAPCOM的精英人员终于能够有一片伸展手脚的天地，按照自己的意愿开发游戏了。神谷英树这位游戏界鬼才首当其冲，推出了这样一部潜心制作了3年的游戏，在樱花盛开的时候与众玩家见面，也算是重组后的Clover全体成员们献给游戏爱好者们的一份大礼。

《大神》的故事糅合了日本古代传说中的许多要素，以八岐大蛇的传说为原形，讲述了一只叫“天照”的神犬拯救世界的故事。实际上，这个游戏里所有的角色和故事都是虚构的，与日本神话的原著相去甚远。但是无论什么人玩起来，总会想到那些神话传说里的原形人物。Clover Studio把日本神话的主神“天照”画成一只狼狗的形象，并不是对这些神明的不敬，而是用狗这种动物的特性——勤劳、诚恳、忠实，来证实神明的伟大之处，而神话里的英雄——斩杀大蛇的须佐之男（素盏鸣尊）则被描述成一个整天喝酒假寐无所事事的懒汉。说起来，狗这种动物有时候真得比人要优秀很多呢。

游戏的画面是本作的一大亮点。对于神谷英树来说，卡通渲染的3D游戏早就是驾轻就熟的事情，但是使用水墨风格，不但对神谷与Clover来说，甚至在整个游戏界而言，都可以说是前无古人的。本作的人设和插画设计是木村圭吾，一位以前在游戏界没怎么露过面的日本画家。他的画是明显的水墨风格，这种画是从南宋时的中国传到日本的，至今在中日韩等亚洲国家流行。但是对长期生活在快餐文化中的玩家们来说，水墨画这种艺术形式恐怕是比较陌生的东西。不过，纵然快餐文化看来琳琅满目，但可口可乐再好喝也有喝顶的时候，在这时突然来上一杯新煮的清茶，那种享受是难以言表的。《大神》就是这样一部作品。因为它的出现，“水墨画”这一传统的东方艺术在游戏世界有了一席之地。与写实的西洋油画或水彩相比，水墨画比较注重纯朴的一方面，给人的印象是自然单一，淡薄清和，正像茶道一样。而游戏的动态画面清新自然，3D卡通与水墨画居然能够如此奇妙地结合在一起，真让人感到惊讶不已。如果说中国制作的《小蝌蚪找妈妈》首开2D水墨动画先河的话，那么《大神》则使广大游戏爱好者们领略到了3D水墨动画的魅力。最近中外多家动画制作机构开始下大力着手于长篇水墨动画的开发工作，不知现在进展如何，希望他们能够取得比Clover更优异的成绩。

实际上，绚丽的水墨动画、流畅的动作和操作感只是《大神》魅力的一部分而已。本作系统的核心——“笔神”才是最让玩家感到新奇的东西。在游戏时，“天照”通过向隐藏在世界中的笔神们学习绘画技能，用一支《神笔马良》般的毛笔，在游戏世界中画出种种奇迹。这些话听起来貌似荒诞不经，而当你真正玩起来的时候，你会为这样的游戏创意惊呼——虽然PS2没有NDS这样的触摸装置，但是画起来的感觉还是很爽的。谁会想象得到，在周围一片黑暗的半夜，只要在天上画个圈就会变成太阳呢？这种“逢山开路遇水搭桥”的设计，体现了游戏制作人的一片苦心。这也使玩家们不得不承认，Clover果然是CAPCOM流放优秀人才的地方（苦笑）。



↑游戏中不乏这样的恶搞画面，让人忍俊不禁。

严格地说，在游戏市场紧缩的今天，一部游戏假如不是已经出过十代八代的百万系列大作的话，一般是没什么机会给你好几年的时间去开发的。即使是已经量产化的传说系列，也已经要起用N班人马，以保证每年制作出1-2部作品。而Clover从成立之初到现在也只是正经地出了这么一个游戏（幻侠乔伊挂的是CAPCOM的名义），这里面除了CAPCOM高层与原第四开发部的一些摩擦的因素之外，Clover工作人员“坚持”的精神也是一个重要原因。Clover的注册资金只有几千万日元，员工总数60多人，新进员工的月薪只有20万日元冒头（日本的平均月薪在40万日元左右），在这样一个艰辛经营的公司里坚持干上3年的人，应该是很有忍耐能力了吧。

不过，正是因为有无数像Clover这样的公司，我们才能在这个不景气的业界看到一线光明，就像大神之笔在天际画出的第一缕阳光一样。就是《大神》面世的时候，Clover又传出三上真司制作的新游戏《上帝之手》的消息。我们将继续见证这家由CAPCOM的精英人才开发的新游戏，在业界创造新的奇迹。





【点评人/北斗】其实光是有着原CAPCOM第四开发部这批精英组成的三叶草工作室就已经能让玩家对本作的质量有信心了，再加上三上、稻叶和神谷等一干大牌制作人的参与，就注定了本作会是一款非常优秀的游戏。带有明显日式风格的水墨画是本作最大的特色，卡通渲染方面的效果极为出色，音乐方面也与游戏配合的很好。笔神系统非常的有创意，利用画笔功能带来了完全不一样的玩法，只是感觉这种利用画笔功能的游戏如果做在NDS上会更加合适。游戏中处处可以看到开发人员们的蓄意恶搞，期待着三叶草能给我们带来更多的精品游戏。





【点评人/龙马】大神终于降临！2年前看到这只白狗在电视屏幕中来回奔跑的时候，我就认为这是一个相当不错的游戏。现在看来，情况确实是这样。本作的画面、音乐都是极优秀的，操作感更不必问，《恶魔猎人》、《幻侠乔伊》之父神谷英树的水平是大家都信得过的。三叶草小组自从2004年单独组成自负盈亏的公司之后，将所有精力全部放在了游戏的开发方面。和其他小组不同，他们依然坚持精品游戏路线，这次的《大神》就充分体现了这一点。希望他们在将来能够克服更多困难，再次创造这样的奇迹。





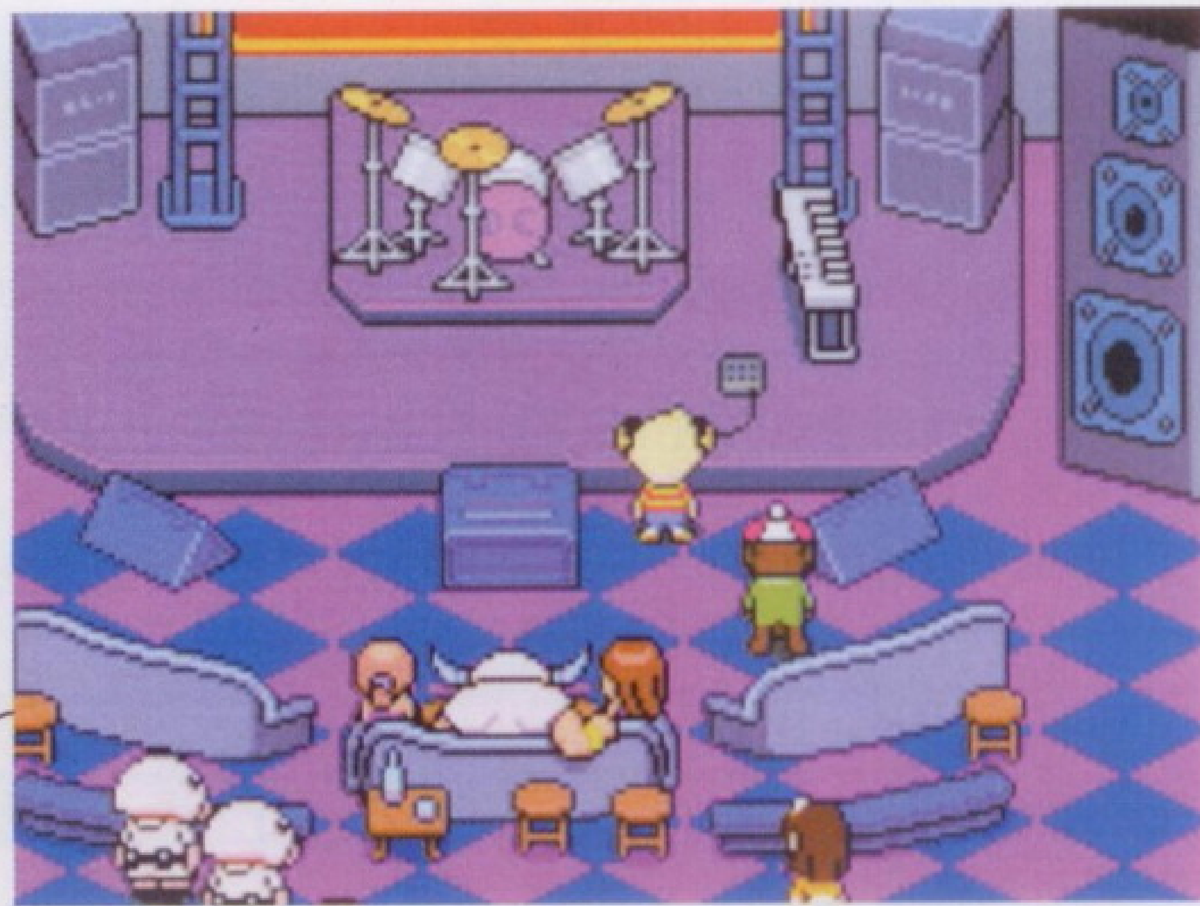
【点评人/雪飞】《大神》的到来虽然显得有些迟到，但是也从另外一个方面体现了Clover的认真态度。从这个方面来说，本作真是一部不错的游戏。这个游戏实际是是一部动作角色扮演游戏，和《赛尔达风之韵》很相似。但是作为《恶魔猎人》之父开发的作品，本作的动作要素极为丰富，而“笔神”的创意也显得十分新奇，在PS2主机上能够看到这样的游戏，是难能可贵的。如果说游戏有什么地方让人不满意，那就是游戏的画面略显模糊，虽然和水墨风格很配，但是看久了会引起视觉的疲劳。另外用摇杆操作笔神确实有一点别扭。说实话,这游戏要出在NDS上就绝了！



这个游戏需要拿出一点时间慢慢去玩。不要急着通关，里面有许多隐藏的乐趣等待你去挖掘。



【点评人:龙马】



地球冒险3

等了这么多年《Mother》系列的正统续作终于发售了。这一次的《Mother3》也确实没有辜负广大玩家们的期待，游戏不但继承了系列一直以来的优点，而且在本作中人物角色更加丰富，故事和剧情更加吸引人，游戏中的对白也更加风趣幽默。可以说任天堂精心制作的这款游戏为自己的王牌掌机GBA画上了一个圆满的句号。

GBA	游戏原名：MOTHER 3			
	任天堂	4800日元	2006.04.20	
角色扮演	卡带	日版	1人	256MB

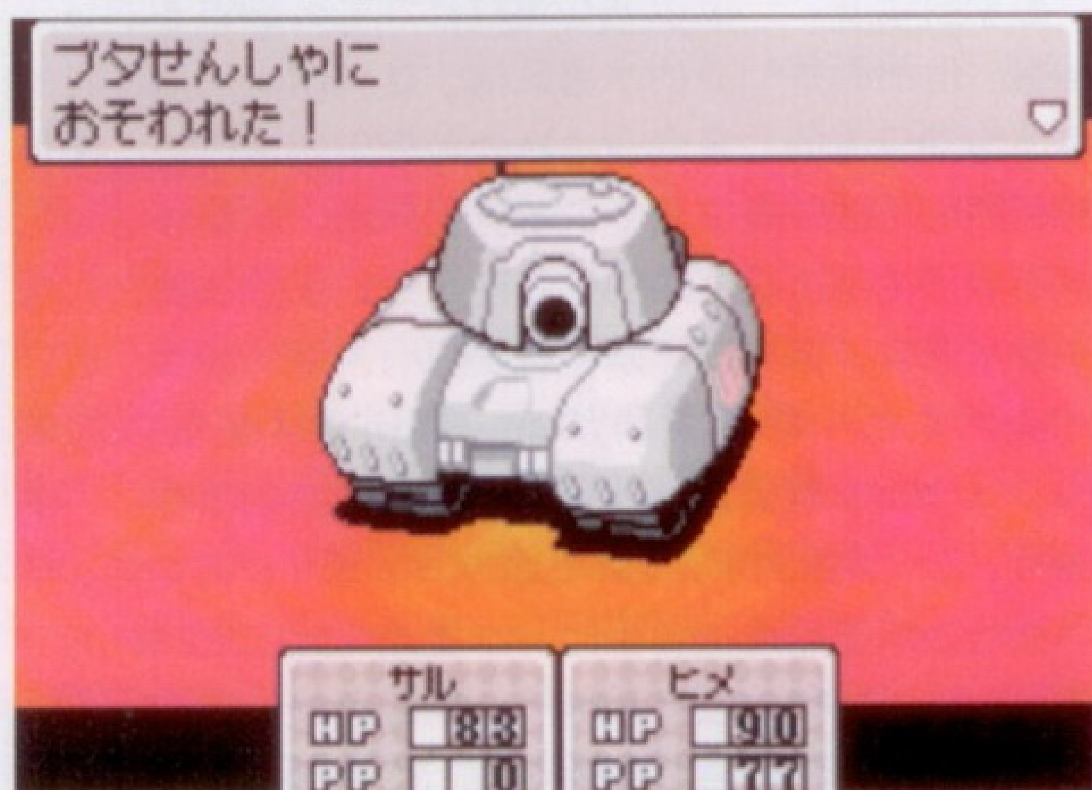
跨越两代主机经典冒险终于再次上演！任天堂当家RPG将为GBA圆满“收关”！

《Mother》系列可以说是任天堂所出品的唯一一个RPG游戏，但这一系列却受到了很多玩家的好评。系列的前两作取得了极大的成功，头些年还在GBA上推出了《Mother1+2》的复刻版，并且又掀起了一阵《Mother》热潮。在这些年中玩家们对于推出《Mother》系列续作的呼声也一直没有减退过。现在系列的正统续作《Mother3》终于在GBA上登场了。其实《Mother3》在GBA这个就快要过季的主机上推出也确实让人觉得有些意外，但这也很可能是任天堂想用一个自己最出色的RPG游戏为自己的一代成功掌机来一个完美的“收关”吧。

这款《Mother3》可以说制作得非常优秀，游戏的画面已经达到了GBA的最高水平，无论是人物还是建筑物都显得清新自然，给人一种田园诗般的舒适感受。游戏中的音乐也非常有特点而且也很好地配合了游戏充满幻想的主题。

《Mother》系列获得玩家最多好评的就是她的剧情。《Mother》系列的剧情总是充满了想象力，游戏中的人物和故事既让人觉得十分贴近于现实，又充满了各种各样稀奇古怪的事物，不断带给人惊喜。本作的故事剧情也完全继承了这一特点，而且更可称得上是天马行空。《Mother3》共分为8章，每章都会讲述在不同的主人公身上所发生的不同的故事，而且这些主角们的故事也是有着相互联系的。这些看起来可能没有什么特别的，现在很多其他游戏也都采用过这样的剧情结构。笔者最开始玩时也觉得本作只不过是一个现在比较俗套的用不同人物的视角演绎同一个故事的剧情模式罢了。但在玩了一段时间后却发现游戏的剧情远没有想象得那么简单。游戏的剧情不但充满了奇思妙想，而且在经过了一个序章之后时间一下子跳跃到了三年之后的世界，剧情也有了重大的转变。这让人在感叹的同时又不得不佩服《Mother》系列的剧情确实与众不同。

另外本作中的人物角色也极具特色。无论是主角还是配角都很有特点，而且还经常会出现一些让玩家根本想象不到的人物角色。比如游戏中第三章的主角居然是一只猴子，而且这只猴子的故事也很自然地融入到了主线剧情中。结果经历了这一次之后游戏中无



↑游戏中的敌人总是千奇百怪，充满了奇思妙想。

论再出现什么样的角色笔者都不会感到惊讶了。再加上本作的故事是发生在一个与世隔绝的小村庄里，游戏的画面也非常清新自然，所以在游戏的过程中又让人找到了当年看鸟山明的漫画《阿拉蕾》时的感觉。而《Mother3》中的剧情和人物对话也确实很有《阿拉蕾》和《勇者斗恶龙》的风格，很多对话让人看了之后都会忍俊不禁，游戏中的人物有时还会根据玩家们的行动做出相应的反应，不像其他一些RPG游戏那样总是一成不变。例如在一个迷宫中主角一行人由于踩到了一个陷阱而坠到了下面的水潭中，但在水潭里的BOSS战中笔者GAME OVER了，但当第二次来到这个陷阱时游戏中的人物却改了台词说：“我知道这里有陷阱，而且马上就会掉下去……”像这样临时改变的对话和充满幽默感的对白在游戏中经常会出现，不断让玩家在游戏时发出会心的微笑。

另外《Mother3》在系统上也与其他游戏有着很大的不同，其中最为明显的就是游戏的战斗系统。很多玩家在刚开始玩时可能都会觉得很奇怪，因为战斗时的攻击选项居然是用一个“音符”标志表示的。但了解了此游戏的战斗系统后您就会明白这其中的原因了，原来在攻击时玩家可以通过有节奏地按键来达成连击，最多可以达成16连击。这一设定大大增加了游戏在战斗时的乐趣，玩家的手可以说基本没有闲着的时候，总是不断地有节奏地按键。而且成功打出连击不但有利于战斗进程也非常有成就感。此外配合连击系统本游戏的战斗还有一个特点就是“快”。不同于其他RPG游戏，在《Mother3》中人物受到敌人的攻击后不会立刻就扣除相应的HP值，人物的HP值会不断地减少，直到减到所受的伤害为止。所以在HP减到0之前还是可以执行各项指令的，即使受到了致命的攻击但在HP降到0之前只要使用了恢复药的话人物就不会死。这样的设定大家在其他的RPG游戏中还从来没有见到过吧？这一设定也使战斗过程中的紧张感和战略性得到了增加，有时玩家的实力不如敌人也可以依靠快速地选择指令来获得胜利。另外本作的遇敌也作了一定的改进，敌人都在屏幕中显示了出来，不再是传统的“踩地雷”方式遇敌了。玩家可以自由选择是否和敌人交战，而且还可以绕到敌人后面偷袭敌人，这也加大了游戏的自由度。

在时隔这么多年之后任天堂又为玩家们带了一款充满了想象力的《Mother》系列作品，这确实是这一系列玩家们的福气。但是比较遗憾的是本作中的对话全是用日文的平假名和片假名表示的，对于不是精通日语的玩家来说实在无法看懂游戏的内容，所以还是期待能尽快推出《Mother3》的英文版或汉化版让更多的玩家体验到这款不断带给人惊喜的游戏的魅力。





【点评人/北斗】作为任天堂本社最强的纯RPG作品，这次的《MOTHER 3》距离前作的推出已经有十多个年头了。这是一款相当纯粹的角色扮演游戏，虽然画面上已经将GBA的性能发挥到最强，但绝不是一款为了炫耀画面而制作的。与前两作一样，游戏中充满了许多异想天开的设定，不少台词和细节方面上的设定也是相当有趣，但是对不懂日文的玩家而言可能就会造成理解上的障碍了。这次的遇敌方式由之前的踩地雷改为了可见式，玩家有了较大的主动权，而且还能从背后发动偷袭。一共八章的流程在长度方面还是绝对"够料"的，十几年磨一剑的作品果然不负盛名。





【点评人/雪飞】《MOTHER》系列一波三折，命运戏剧性地历经坎坷，从系列2代到3代发售竟然历经了十年的岁月。游戏平台从最初预定的SFC到64DD，经过漫长的等待终于在今年4月20日发售于GBA平台。最初《MOTHER》的游戏玩家们时至今日已经长大成人。阔别多年后再次看到儿时记忆中的游戏，眼中不知不觉间泛起波澜的人，恐怕也不只小编我一人吧。本作独特的根据音乐节奏产生攻击连协，对于打击HP敌人效果显著。受到攻击后徐徐掉HP的设计让强力BOSS战变为类似于半即时战斗也提高了战略性。整个游戏非常朴素，这年头，简约就是力量。





【点评人/大怪】超级Q的MOTHER系列终于让FANS们等到了新作，很难想象一个等待了十几年才发展到3代的游戏系列有着怎样的魅力。当我又看到可爱的双头身时，非常感动的发现游戏的精神并没有失去，童趣RPG的感觉亦如往昔。游戏中丰富的对话与可爱的剧情让玩家能轻松的体会到RPG的本质乐趣。本作中对敌攻击的方式一定让新接触此作的玩家感到新颖。对应音乐节奏而发动的连续攻击不但威力十足，而且在操作中超越了RPG游戏类型而有一种动作感的投入。对于日文过硬的玩家经历了本作长达8章的游戏过程后一定能感受到传统RPG独有的内在魅力。



【点评人:龙马】





勇者斗恶龙·少年杨格斯和不思议迷宫

SQUARE和ENIX的合并的确是值得称颂的变革，同时也是RPG玩家们的福音。而这回喜欢"不可思议迷宫"系列的玩家又将被原ENIX的掘井雄二带入《勇者斗恶龙》（以下称DQ）的世界中，开始一番冒险了。本人虽然一向对迷宫类正统RPG有些敬而远之，不过以下要谈的这款游戏绝对是值得一试的作品。其原因是游戏本身的优秀素质以及各种有趣的游戏系统。

PS2	游戏原名：ドラゴンクエスト少年ヤンガスと不思议のダンジョン			
	SQUARE-ENIX	7140日元	2006.04.20	
动作角色扮演	DVD-ROM	日版	1人	215KB

《勇者斗恶龙》诞生二十周年纪念之作，少年扬格斯率领众怪物挑战『不可思议之迷宫』。

想必RPG的忠实FANS一定不会错过2004年冬天的游戏大作《DQ8》。人气漫画家鸟山明精彩的人物设计，和知名制作人掘井雄二绝妙的剧情设定，一定给玩家留下了难以忘怀的印象。玩过DQ8的人，也一定记得游戏中那位充满正义感的身材胖胖的超级大强盗扬格斯。本作是DQ8的外传，以少年时代的扬格斯为主角，各种不可思议的迷宫为舞台，开始了一个全新的冒险。游戏中玩家所操作的是年仅12岁的杨格斯，虽然年纪不大，但是已经立志要成为青史留名的大盗。除此之外，DQ8中的性感女盗贼盖尔妲、特鲁尼克大叔等角色也会以年轻的样貌现身本游戏中。而且在DQ8中担任斗技场主的莫利，在本作中竟然成为了司职融合的人物。这些充满个性的人物在本作中成了冒险的主角，DQ系列的FANS们绝对不容错过。

游戏的画面继承了DQ8的3D卡通渲染风格，只是感觉比DQ8更为鲜艳和明亮。对于一个不是以画面作为彩头的游戏系列来说，DQ8已经做到了无可挑剔的地步。而本作清新而温暖的感觉，更会让你对这个游戏感到无比的舒适与轻松。说到人设，这回人物比例没有采用DQ8的真人比例，而是DQ系列一贯的Q版3头身。笔者认为Q版才能真正表现鸟山明的完美人设，以及DQ这种童话般的梦幻世界。游戏中无论是战斗还是平时，每个角色的一举一动都表现得惟妙惟肖，令人忍俊不禁。值得一提的是游戏中加入了包括片头等大量的剧情动画，还配以旁白解说。从过场动画到进入游戏的过渡衔接，制作得几乎完美。游戏的音乐也是系列的一贯风格，朴实而轻松。即使在复杂的迷宫中冒险，使人感觉也没有一丝的压抑，反而能够全身心的投入游戏之中。关于音效方面，虽然每个角色都没有专门的声优来配音，不过在过场动画中出现对白的时候，却是那位旁白解说的老爷爷替所有人配了音。笔者认为这样产生的效果也许比给每个角色都配上专门的声优要有趣得多。



↑本作的主人公少年时代的扬格斯依然带有DQ8中的神韵。

剧情方面，本作一开始就是大强盗扬格斯的童年时代。12岁的扬格斯出于旺盛的好奇心，不顾父亲的劝阻偷偷打开了一个神秘之壶，结果不幸进入了壶中的世界。壶中的世界是一个怪物村落，扬格斯在这里碰到了女盗贼盖尔妲和特鲁尼克大叔。正义的少年扬格斯为了帮助村民们和女盗贼盖尔妲解决各种事件，开始挑战不可思议之迷宫。游戏在推动剧情方面没有什么难点，即使不懂日语的玩家相信也可以轻松游戏。但本作的重点，也是很多国内玩家包括笔者在内谈及色变、望而却步的却是：游戏中大量的不可思议的迷宫。本作的迷宫全是即时生成，也就是说，即使挑战相同迷宫，迷宫也会每次随机发生变化。增加了新鲜感的同时，也增加了难度。因为本作的基本流程是和"不可思议迷宫"系列一样，是在"接受任务"和"去迷宫中冒险完成任务"两者之间反复，从而推动游戏剧情发展的。笔者可以说是第一次全面接触此类游戏，虽然无从比较，但感觉在本作中挑战大量的迷宫，还是很有乐趣的一件事。首先迷宫虽然是随机产生，但都不是很复杂，而且可以随时显示地图。在地图中会即时地表示出宝物、敌人以及出口的位置。也许是因为迷宫设计得非常美丽，而且风格各异，反正作为迷宫系列初心者的笔者，在目前玩到游戏中盘为止，还没有觉得无聊，反而更是斗志昂扬。也许通过本作，笔者也会成为"不可思议迷宫"系列的FANS之一。

关于游戏的系统，本作中少年扬格斯可以通过与怪物同伴合体，获得怪物们不同的能力，例如跳跃、飞行等。其实与怪物们的合体就是变为"骑在怪物身上"和"抓住飞在空中的怪物"等姿态，就如同本作封面上所描绘的那样。通过合体，扬格斯的能力会大大增强。例如与动作迅速的"离散的金属"融合后，扬格斯的动作速度将倍增；而与幽灵融合后，甚至可以获得穿透墙壁的能力。另外，前面提到在DQ8中身着奇怪服装、经营着怪物斗技场的大叔莫利也将会在游戏中登场。在本作中莫利将是决定着怪物同伴系统以及怪物合体的关键性人物。说到游戏的操作，也是笔者唯一觉得有些遗憾的地方。在村中的操作流畅自如，可进入迷宫之后，就会感觉非常别扭。无论是移动、攻击还是战斗中调出主选单，都觉得仿佛慢了半r拍。笔者在关键时刻，好几次都因为没能及时调出选项，选择补充HP的道具，而功亏一篑。真不知道是因为即时生成的美丽迷宫拖慢了操作的流畅性，还是游戏制作方的有意安排。

说了这么多，最后还是想强调一点，本作无论作为DQ系列诞生20周年的纪念作品，还是一款ARPG的"不可思议之迷宫"系列的新作，都可以说是制作上乘，值得一试的作品。特别是DQ系列以及扬格斯的FANS们，不过相信到本期杂志上市的时候，很多玩家也许早已打通了本作，正在回味着少年扬格斯的冒险历程吧。





【点评人/大怪】"不可思议迷宫"系列的严谨与耐玩度之高已经成为探索型ARPG的标准。本次DQ8的姐妹篇在剧情方面选择了DQ8前传的方式，游戏中以大强盗扬格斯的童年时代为背景，整体的美术风格由于大师鸟山明的设计而童话味十足，令人一看便有投入其中的冲动。操作系统除了延续了迷宫系列多重的迷宫探索与自动生成之外，还加入了怪物融合等新的游戏要素。由于有了获得怪物能力的新型探索要素，游戏中除了道具收集，迷宫探索之外，获得不同的怪物、体验不同怪物的特殊能力也成为了吸引玩家探索的一大特色。是喜欢探索型ARPG玩家的必玩之作。





【点评人/猴子】玩过DQ8的玩家应该不会对扬格斯这个角色感觉陌生。胖胖的身体，奇怪的语气。本作属于DQ8的外传，以少年时代的扬格斯为主角，立志成名超级大盗的故事。游戏中玩家所操作的少年的杨格斯年仅12岁，此时的他还是身形矮小、眼神还算纯真……（汗）。本作以各种迷宫为舞台展开冒险，游戏难度偏高，对于不喜欢迷宫题材的玩家可能会望而却步。事实上游戏很好上手，游戏初期的迷宫也不会复杂到让玩家发憷的程度。游戏画面虽然是卡通风格的三头身比例，但是在实际战斗时候的画面表现力其实是很不错的：富有动感而且爆发力十足。





【点评人/小沛】玩过了《勇者斗恶龙8》之后，实在很难想象杨格斯竟然还会有那么可爱的一面，这也是这款游戏吸引我玩下去的原因。其3D卡通渲染的风格倒是很容易让人认为它是《勇者斗恶龙8》的前传。本作的故事情节算是一个亮点，它主要描写一个小男孩如何进入了神奇的世界，并在以后的探险中逐渐成长。不过说句题外话，他最终长成《勇者斗恶龙8》中的那个大胖子倒真是意料之外。至于本作的系统，其实倒不如故事那样吸引人，说白了就是迷宫……玩久了有点晕。喜欢迷宫类或者是《勇者斗恶龙8》的玩家都应该试一下这款游戏，就品质来说，绝对上乘。



即使对"不可思议迷宫"系列毫无兴趣的玩家，相信也会被这款制作精良的游戏所打动。

[点评人:唯夜]





九十九夜

说实话，这不是那么理想的作品。别看我以前曾多次提及，那只是我个人的喜好和倾向而已。如果要站在一个尽可能客观的角度来看待这款游戏的话，她的毛病是较多的。其实从一开始，我就只是在说她的美丽和爽快，至于其它方面，我有预感游戏并不会做得很好，所以对那些部分本就没什么期待。果然，你不期待的话，也就不会有失望，这也算是一个无奈的真理吧。

X360	游戏原名：NINETY-NINE NIGHTS			
	Microsoft	7140日元	2006.04.20	
动作乱舞	DVD-ROM	日版	1人	60KB以上



九十九夜，零一种思念



↑同屏真的可以看到这么多人，令人感动的一次飞跃。

对于这款游戏，我们首先来看看她出色的一方面——漂亮当然要长在脸上，九十九夜的画面确实好看。而且就如同XB360上其它许多游戏一样，光源运用得特别好，战斗时的各种特效十分绚丽夺目。比如Inphyy的两种超必杀技，色彩艳丽、声势惊人、场面喧哗，真有一种睥睨沙场、纵横疆域的感觉。发动蓝色ORB的超必杀后，瞬间将周围极大范围内的敌兵全部“升华”，在敌人的“灵魂”向天际飘散之时，放眼望去，空余下战场上的无数尸体。你必须要承认，在那个时刻，那种豪气和成就感是相当强的。在一些关卡中——比如有一关我们的脚下是黄土，周围是褐色的高地，视野辽阔，那个时候的光线质感确实有一种曼妙不可名状的真实。在这种氛围下，无数的敌兵在面前聚集，而更多的人则从两边的高地上蜂拥而下，感觉的确很赞。

就战斗时的临场感而言，游戏还是做得很不错的。与敌兵团厮杀时的氛围营造得很切合游戏本身的设定——一种中世纪的凝重。而且数百人聚在一起砍杀确实很容易令人产生“这才是战争游戏”的想法。游戏对背景环境和人物服饰等细节进行了比较精心的勾勒和色彩渲染，使得整体格调十分一致，在这一点上，对增加玩家的投入感是加分的。而且每个角色和兵种单位都有影子，每一具尸体躺下后一段时间内都不会消失，每一个敌人被击毙时手中的武器都会迸飞出去……这一切，都有助于加强战争的真实感。

另外作品的音乐个人觉得较有特色，有恢宏的、有沉郁的，有的似乎在空气中缓慢流淌、有的则带着激情作战般的高昂。只是有些遗憾的是，听多了就会觉得，它与游戏的节奏配合得并不那么完美，甚至有时会有一点儿脱节的感觉。我的意思是说，当某个时刻你砍人砍得情绪高涨的时候，内心里会很希望耳中的配乐也会恰到好处地奏出一个高潮，把自己的亢奋托至顶点。但，偏偏那么不来劲的就是，音乐就是不愿意那么配合你，它在那边该怎样还怎样——该好听还好听，该一般还一般，这难免会令我们的心生出一些空虚感来。

如果仅就上述这几点来说——画面、气氛、音乐，它们结合起来加分的方面是很多的。但可惜，基本上也就仅此而已了。随着游玩的深入，这款作品的诸多缺陷也就逐渐显露了出来，赫然现于我们的眼前。就好比上面所说的“爽快”，正如我一直强调的“闲着没事的时候拿出来砍砍会很爽”。其实这话的潜台词就是，这游戏不适合我们连续长时间地玩——真要是那样我觉得，你简直一定会倒胃，因为本作在游玩要素方面的构成实在显得单薄，上手时会觉得很爽，但时间长可就未必了。

游戏的制作组其实就是此前做出了炽焰帝国的Q Entertainment，炽焰帝国是一部很不错的作品，一部表面上看起来是ACT，其实骨子里是即时战略型的SLG。但到了九十九夜中，策略要素可以说完全被放弃掉了，我们要做的其实就是单兵冲杀。虽然身边带有两队护卫兵团，但他们几乎起不到什么实际作用，也谈不上与我们有什么战术配合，而整体的行军作战也看不出地形影响或者兵种相克之类因素的存在。每一关进程的推进基本就是砍杀一堆敌人后，前方有新的兵团出现——必须要承认，这样的情况玩多了你必然会觉得单调乏味。所谓审美疲劳，女孩儿再漂亮你连着盯一年估计也没感觉了。

除此之外，游戏对其它一些要素的表现也显得苍白。比如说收集要素，大部分物品就是通过在战场上跑地图捡箱子入手，没有什么特殊事件，也没有其它条件的要求。当然了，还有一些是需要在当前关卡取得高评价后才会奖励入手的——但个人认为，衡量成绩的条件实在是有点繁多了，难免有滞绊人的嫌疑。

提到特殊事件，这确实是设计得比较失败的一点。战局中穿插的动画无非就是显示某一批敌兵又冒出来了，或者某几棵树倒下来了……而缺乏情节性的展现或描写，时间长了，这将使得游戏的节奏趋于沉闷。关卡中的剧情缺乏势必会影响游戏与玩家的心理互动，也会削弱作品对自身情节的展现。实际上游戏的世界观设定是很不错的，而数位主角则通过自身的故事从不同的角度来诠释这场战争。但只在每关的开始和结尾安排一些剧情，关卡中则对其惜墨如金——这种做法有失妥当，直接导致作品可供表达的空间大幅缩小，这对情节和世界观的深化以及对人物形象的立体塑造都有负面影响。

在具体战斗方面，打击手感我想应该是中规中矩吧——不能说是很棒，但也不好说它差，因为我们不能要求每一剑划出去打到每一个敌人身上时，系统都要做出相应的迟滞、反震等运算和物理效果——画面上的人实在是太多了，真要是在每个人身上都运算一下的话，机器会爆掉的……但角色在战场上运动时，视点确实处理得比较有问题，高度经常处于令人不甚满意的位置上。此外，角色的众多技能从实用性的角度来看显得有些臃余，实战中你真正能想起来用的不过那么几招，其余大部分估计我们连按键顺序都记不清。

不过总体来说，九十九夜其实算得上是目前XB360所发售的游戏中不错的了，她的优点与缺点明显并存，在当初制作的时候，如果能在上述问题上强化深入一下的话，应该可以成为一部优秀的作品。其实就上面所提到的游戏经过一段时间后可能会觉得乏味的问题，我想如果有一些朋友作为观众在旁边欣赏的话，你应该会一直打得很high、很有感觉、很开心。从这个角度来说，倒也算是个可以“同乐”的游戏吧。

B



【点评人/大怪】韩国方面对N3魅力人设的塑造、角色动作设计的精巧与天才制作人水口哲也对游戏整体架构的控制，以及对细节的把握都是这款力作质量的保证。游戏将动作要素、RPG要素与类似RTS战略要素的战斗单位进行了融合，更由于XB360的强大机能塑造出了前所未有的战场气氛。画面渲染质量的优秀还在其次，两军对阵时如此众多作战单位的细致刻画才是我惊诧的原因。虽然作品中塑造的重要角色不多但都刻画得非常细致突出，每个角色绚丽到极至的技巧特效让游戏的操作如同是一种享受。N3毫无疑问是XB360至今为止素质最高的经典作品。

B



【点评人/雪飞】一对兄妹的传奇故事，游戏从侧面对这对兄妹的感情世界充分描写，表现出两种完全不同理念的撞击，以及对周围人和世界带来的影响。游戏一开始就用一场大战揭开序幕，一下便深深吸引住玩家。360的机能确实强劲，人物形象非常逼真华美，阳光照射在主人公铠甲上闪闪发光更与真实世界完全相同。不过本作在攻击硬直方面制作略有不足，敌人遭受到攻击后的硬直判定混乱，为玩家的游戏增添了难度。而且，游戏本身只是追求动作要素，完全没有战略成分。另外在战斗中几乎没有临时事件发生，游戏时间一长会让玩家产生强烈的烦躁感。

C



【点评人/小沛】《九十九夜》是Xbox360上少有的原创佳作，其画面应该算是非常不错了，特别是盔甲的金属质感比原来公布的图片更加眩目，只不过人物的皮肤稍微差了一点。另外各种必杀技也都很华丽，尤其释放红魂以及蓝魂的必杀，简直让人眼花缭乱。本作的音效对游戏气氛的烘托作用十分明显，那些宏大的场面再配上千军万马的喊杀声，听得人心潮澎湃！可惜砍杀声有点软，兵刃磕碰的激烈程度略有下降。最后就是游戏的战略性，之前的兵种搭配似乎在实战中没有多大的区别，还是要靠玩家一个人的能力。不过，本作应该算是360上最值得玩的游戏了。

A

游戏后期BOSS级别的敌人攻击力十分强劲，并且受创硬直很不明显，需要十分注意。这时我们要以Y键发动攻击就相对安全得多。



伝説のスタフィー4

这个系列在GBA上其实属于一款叫好不叫座的游戏，其风格和《星之卡比》类似，都是走清新可爱的路线，不过在难度和隐藏要素上又不像一款小游戏。对于喜欢探索的玩家来说的确值得尝试。 □文/小沛



这就是斯塔菲的原型——海星。它们主要分布于世界各地的浅海沙地或礁石上，虽然看上去不像是动物，而且动作也很缓慢，不过海星可是一种食肉动物哦。

NDS	本刊译名：传说的斯塔菲4			CERO 全年龄
	NINTENDO	5040日元	2006.04.13	
动作冒险	卡带	日版	1人	256MB

本作在系统上与前几作相比并没有太大的变化，收集品的收集与任务式的关卡完成方式仍然是游戏的核心。相反DS的硬件特性并没有很好的在游戏中发挥作



用。但这并不能否定游戏的整体超高素质，虽然在画面的表现上初看会发觉进化不大，但是超炫耀的3D背景的确为游戏增色不少。各种更加贴心的操作设定以及增加了迷宫地图也为初心玩家提供了许多的便利。前几作中人气颇高的服装收集在本作中借助机能的提升实现了3D化，整体效果也比前作好了许多。但交通工具的表现在本作中没有太多的亮点，这不得不说是一个遗憾。总之这是一款近期DS主机上难得的动作游戏大作，丰富的游戏收集要素可以让有此好的玩家乐此不疲。

关卡的进行方式在本作中发生了一些变化，每一大章都会有一张大地图，其中角色的头像表示其所在的位置。当头上出现叹号时表示有剧情发生，只要进入就可以触动剧情再点画面的左下角进入关卡。完成任务后再回到大地图上到委托角色那里交工。一般情况下走完这样一遍流程才算完成一个小关。



新增要素汇总



- 斯塔皮加入新技能ハイハイスピン。
- 两名角色一共加入四种特殊技能。
- 加入新的菱形星星球，作用除了可以增加星星球的数量外，还有补充SP的效果。
- 加入迷宫地图。
- 每小关出口处都设有一个地藏王，而在关卡中的一些重要场景内有地藏，可以通过地藏传送回地藏王那里。
- 加入通信电话，可以通过电话与大眼珠联系，取得过关的提示方法。

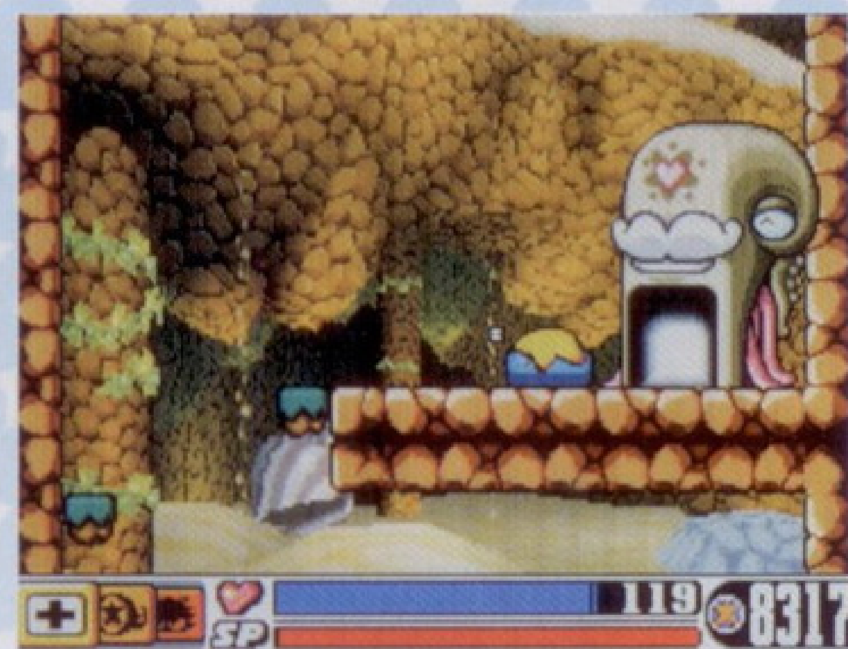


高手速成培训

本作的动作要素非常丰富，像一些简单的操作我们就不多废话了，下面着重说一下本作中的高级技巧。特别是斯塔菲和斯塔皮还拥有自己的独用技能，只有熟练掌握这些技巧才能顺利通关。在游戏中再自己慢慢琢磨当然很费劲了，大家看完下面的介绍就可以不必再多花时间了，马上就成为高手吧！

咱们首先说一下共通技：“**じゃがみすべり**”。也就是在加速跑的状态下，当要通过狭窄障碍物的一瞬间按“下”，就可以趴着滑行过去。这也是斯塔菲唯一一个可以通过狭窄通道的方法。然后就是“**ムササビじゃんぷ**”。当主角飞行在空中时，按住A键就会做出在空中滑翔的动作。此技能可以延缓飞行时下落的时间，从而达到更远的地方。至于另外两个技能“**モナムーヒール**”和“**まじかるコイン**”，其作用一个是慢慢回复体力，一个是通过转硬币的方法，将远处的敌人变成星星球并得到，在游戏中属于鸡肋技能。

上面的共通技也许非常简单，下面的独用技就有点儿技术含量了。先看看主角斯塔菲的本领：第一：“**スピソアタツク**ＬＶ２”。在水中的时候配合方向键按B键就可以实现快速的移动，并且具有攻击判定。可以冲过一些比较小的急流。而在水面上时按方向键“上”+B键就可以跃出水面。第二：“**スピソアタツク**ＬＶ３”。这是**スピソアタツク**ＬＶ２的强化版，在水中可以打碎更加坚固的石块。跃出水面也可以达到一个更高的高度，对于一些比较难跳的场景可以考虑从水中利用此技直接跃出。第三：“**だぶるじゃんぷ**”。也就是二段跳，作用就不多说



了，大家注意在滑翔的时候也可以使用。第四：“**りやうせいアタツク**”。在二段跳的过程中按方向键“下”+B键。可以将正下方的障碍物击碎。第五：“**ぱわふるスピン**”。与大眼珠合作快速转动并可以漂浮在空中，可以熄灭火焰。

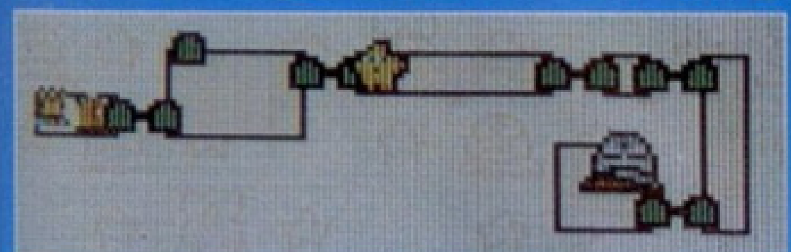
接下来是斯塔皮。他的技巧相对较少，首先是“**ハイハイ**”。相对身材娇小的妹妹斯塔皮拥有穿越狭长通道的能力，使用方法是按方向键的“移动方向键”+“下”键。游戏中很多关卡都只能利用斯塔皮的这个技能才能通过。其次是“**ガベじゃんぷ**”。反弹跳是斯塔皮在游戏一周目后期才学会的一个非常实用的技能。使用方法是在贴到墙壁的一瞬间按“面朝墙壁的方面”+A键。与斯塔菲的二段跳一样，本技也可以在滑翔的状态下使用。再就是“**ハイハイスピン**”。本作中新加入的特殊操作，可以使斯塔皮在趴下的状态再转动，并且能够打碎砖块。最后是“**テンカイバリア**”。一定时间内处于无敌状态。

第一章流程攻略



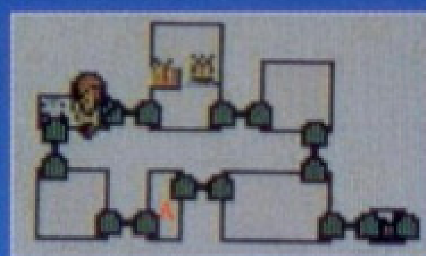
1-1■到“！”场景取得**しゅうリット**后通过右边的地藏返回到关卡的最初位置，将它交到大地图上的**ロブじいさん**那里即可完成关卡。

1-2■要到达地图左端的“！”场景，必须从左下方进行绕行。来到场景A时会遇到一只鱼（如图），它看到斯塔



菲后就会逃走，将它逼到图示的位置后，攻击上方悬挂铁球的铁链，这样落下来的铁球就会将鱼砸晕，再将其打死。

最后来到“！”场景取得**ヤドカリタのかいがら**，返回大地图将其交给**ヤドカリタ**。



1-3■在场景A中可取得**コンペイトウ**，它作用是提升10点的MHP。来到地图右下方会发现D处的门无法进入，进入场景B和C去撞击不同图案的砖块，注意它们的区别，一共有四个砖块分别标志着类似于扑克牌红桃、草花等图案，如果撞击成功就会使D处的门打开。但如果找错了会被退出该场景。



进入“！”场景取得**たからばこ**，把它交到大地图中**マテル**那里。

1-4■在本关中会有许多蓝色的石墙挡住斯塔菲小王子的去路，在石墙上的圆球代表的是需要打破石板的数量。打破石板的方法非常简单，在该场景中找到石板后用跟石板中斯塔菲相同的速度撞它就可以了。



BOSS战攻略要点■进入本关地图的“！”场景后就会进入BOSS战，因为是游戏的第一场BOSS战，不免有些简单，BOSS的弱点在其上方，如果连续对其攻击它就会把头缩回去并露出带刺的东西，所以要小心。画面右上方是BOSS的HP槽，当它的HP掉到一小半的时候就会发动新的攻击，要注意躲避。



奖励关卡■每完成一大章就可以进入奖励关卡，这也是本作中唯一一处必须用到触摸屏的地方。在这个纵向强制推进的关卡中，玩家需要用触笔来控制斯塔菲的移动位置。注意点击是有次数限制的，中间不能碰到钉刺，也不能被挤死。争取吃到更多的星星球吧！

本作的最大魅力在于众多的隐藏要素，所以在第一周目的时候大家不可能完全体会到游戏的乐趣，二周目会有新的技能和角色切换等要素出现。

一朵花开的时间

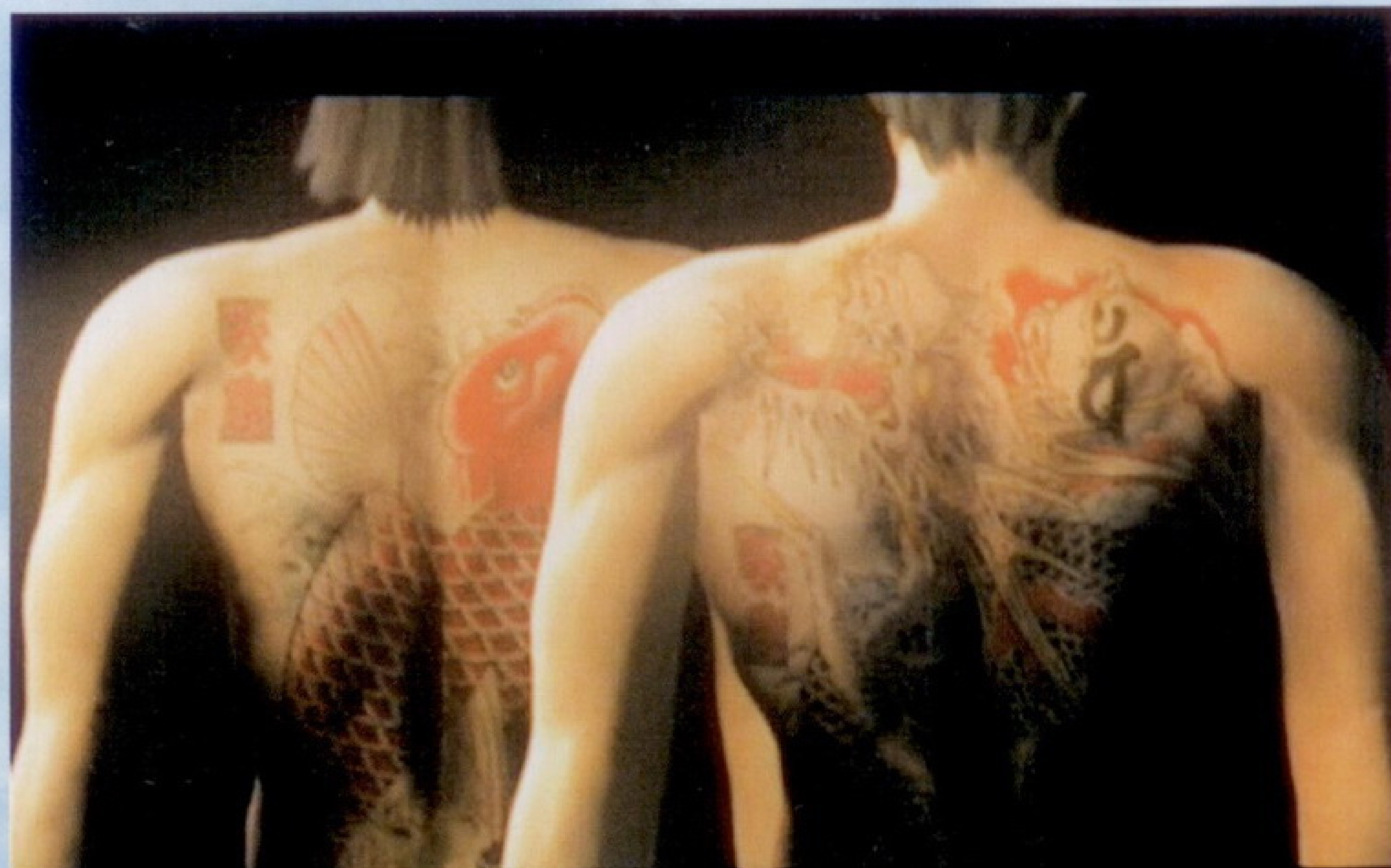
《龙如》，一场在挽歌中凄然落幕的悲剧。以鲜血和泪水写就的别离结局，在帷幕拉开的那一刻就已经注定，不知道的，只是剧中人，而已。在《龙如》这个布满荆棘的舞台之上，又或者，在"生存"这场身不由己的人生游戏中，每一个人都无法去扮演真实的自己，唯一的选择就是被枷锁羁绊着艰难前行，每一步都将伴随着血的代价。命运的轮盘没有方向的旋转着，永远，不会停息。在这场命运的赌局中，无论是输是赢，没有人能全身而退——因为赌注正是唯一的生命。只是，也许最终没有人能成为真正的胜利者，但只要经过了，就没有人是失败者。

如果以所谓的正义或者道义或者仁义的尺度来衡量《龙如》中"锦山彰"这个角色，那他无疑是一个将道德义理亲情友爱统统都践踏在脚下的人：锦山背叛了他最好的兄弟桐生一马、刺杀了他的恩师风间新太郎、害死了深爱着他的丽奈……锦山背弃了所有人，甚至，包括他自己。然而，在《龙如》特定的凝重而黑暗的背景下，并不能简单地以绝对化的善与恶来界定锦山彰。他只是很真实地活着，用他生命里曾经最浓烈的爱和最强烈的恨，铸就了他人生的绚丽华章——一段潮湿却又生动的过往。

孤儿院，锦山彰生命旅途的第一站。在人生道路的起点处锦山就遭到了遗弃，他只能孤单地、无助地蹒跚在一段无法回首的单行道上，从此在错误的路途上越走越远——直到来时路也消失在迷雾中。童年没有留给锦山一个充满了祝福的童话世界，却只是将孤儿院的阴影烙印在了他满是伤痕的记忆之中，成为了他挥之不去的噩梦。锦山在孤儿院这个牢笼中扭曲地成长着，渴望着能有自由飞翔在辽阔天空中的一天。可当他真的展翅的时候，暴风雨却又将他的双翼生生折断。命运对于锦山彰来说不啻于一个凶穷极恶的刽子手，这个满面狰狞的行刑者粗暴地、凶残地将锈迹斑斑的镣铐施加在了锦山的身上，然后用碎玻璃将他心灵中残存的美好一点一点地剜割掉，只留给他一颗满目创痍的恶狼之心。锦山彰无力去改变什么，甚至没有逃避的权利。他需要光芒祛散他内心中不断孳生的黑暗，然而却没有谁能拯救他，因为人们连他们自己都无法拯救。锦山只能眼睁睁地看着自己被黑暗的火眼化为灰烬，然后，变成另一种极端的存在。

黑帮"东城会"——一个只遵循弱肉强食的旋涡、一个充斥着勾心斗角的暗流、一个人性泯灭的黑洞，却成了锦山彰生命旅途的第二站。踏入黑帮，就等于和恶魔签定了出卖灵魂的契约，在得到一些东西的时候，势必会失去一些东西，而且失去的是真正重要的、无法再换回的东西。如果说孤儿院是禁锢了锦山彰心灵的地狱，那"东城会"就是吞噬了他灵魂的炼狱。然而为了挽救在生死线上挣扎的妹妹、为了赢得他心中深爱的但却不爱他的由美、也为了证明他自己并不逊色于"堂岛之龙"桐生一马，锦山别无选择，即便他明知道等待他的只能是万丈深渊，他也必须孤注一掷——因为回头的路只是另一个悬崖边。

十年前的那个雨夜，枪声使喧嚣的尘世变得寂静，锦用他颤抖的双手保护了由美。然后，摆在他面前的是两个残酷的选择——带着由美离开，让无辜的桐生一马背负他的罪名；或者看着一马带着由美离开，他独自留下来因为弑主而被人唾弃，并在冰冷的铁窗中等待妹妹的死讯。亲情、友情、爱情；妹妹、兄弟、还有自己所爱的人，锦山必须从中作出抉择。阴霾的天空下，锦的眼神显得是那样的落寞与无奈。他，选择了离开。从此，曾经的锦山彰就已经不复存在，因为过去不再有他留恋的理由，他最后的一丝眷恋也在噩梦中幻灭。从那一刻起，两个兄弟分道扬镳，那两个曾在溪边嬉戏的伙伴，终究还是在悲哀宿命的驱使下走上了截然相反的轨迹。为他们逝去感情作见证的，只有无尽的夜，和无尽的雨。



龍門を昇りきった鯉は、龍に生まれ変わるんだ



チッ… またおまえに先越されちまったか…

十年之后，身陷囹圄的一马重获自由，而锦山从来不曾有过真正的自由。一马失去的，锦山也没能拥有；锦山渴望拥有的，一马永远也不会失去。命运给他们安排了一场必然的再会。两人依然和从前一样坐在酒吧昏黄的灯光里，只不过，物是，人非。一切的一切，就像逝去的河水，再也无法挽回。被带走的，还有锦山与一马之间的爱恨情愁，他们所有的过往都成了光阴的陪葬。那两个曾经彼此深深依赖的兄弟，那两个曾经共同经历生死的手足，在白驹过隙的一瞬间，永远地擦肩而过。

月下美人在静静地绽放——只在一年之中的一个夜晚。那一瞬间的美丽，也许要用尽一生去等待。但，等待着你的是否是你等待的？你等待的又是否在等待着你？锦默默地将他对由美的爱恋埋藏在心底，珍藏在心底的最深处，然后用生命去守侯那一朵花开的时间。十年之前，锦深爱着由美；十年之后，锦依然深爱着那个已经变成"美月"的由美。十年，改变了整个世界，却没能磨灭他心中的爱。为了那份他永远也得不到的温情，锦山不惜作一个罪人，并与神宫互相利用。锦山彰苦苦追寻的，并不是100亿，也不是"东城会"的头把交椅，更不是控制政府的权利。锦山放弃了他的所有，为的只是由美的一丝微笑。然而锦山又一次被他沉重的宿命作弄——无论是爱着他的丽奈还是他爱着的由美，最终都从他的生命里永远地消失了。他最后追逐到的，只不过是沁透着哀伤的回忆。漫天的花火，都随风飘散，锦山彰纠缠着爱与恨的人生之路也走到了终点。尽管他没能改变令人厌恶的人生结局，但他也用自己的生命偿还了亏欠桐生一马的恩情——这一次，他没有选择离开。



追…

锦山彰与桐生一马之间无可避免的宿命交锋，就犹如《恶魔猎人3》中弗吉尔与但丁之间的双子对决。但丁是一个恶魔，一个会哭泣的恶魔；弗吉尔也是一个恶魔，一个即使流血也不会流泪的恶魔。对于弗吉尔来说，但丁是一个他永远也无法摆脱，或说是他永远也无法超越的影子。谁更有资格继承斯巴达的力量？用手中的剑来得到答案吧。弗吉尔与但丁，这两个身体里都流淌着恶魔之血的孪生兄弟，用最灿烂的方式演绎了冰霜与火焰的协奏曲。就像烙印在一马与锦山背上的龙与鲤，也是他们命运的象征，他们也必须用生命去寻求解脱。

《龙如》那哀伤的旋律总是让我想起《秋日传奇》与《大河之恋》。一同成长的兄弟，为了心中所爱的人和憧憬着的美好理想，各自走上了不同的道路。在经历了太多的悲欢离合之后，才明白他们割舍不掉的爱与恨，都留在了当初分别的地方。没有什么，也不会有什么，那些铭刻着锦山欢笑与忧伤的往昔，就像被剪断的胶片，在夜雨中渐渐地再看不清。他也许是一个输掉一切却也赢得一切的角色；他也许只是在白日将尽的时候焚烧了他的过去，重新上路而已；也许，生命本身最终只不过是一次反省。

一个人，夜，和雨。空气里弥漫着清冷而忧伤的气息，阴影里的淡蓝色月光也满是寒意。走在灯火阑珊的街，在不经意的恍惚间，才发现，真实的色彩，原来是那般的刺眼。很多时候，光明可以等同与黑暗，真相却并不一定代表着真实。人往往能看清恶魔的本来面目，却容易被假扮的天使欺骗。凝望着锦令人神伤的眼眸，久久地。也许，要用一生，我才能读懂。只是锦在他生命最后一刻那了无牵挂的笑容，使我想起了White Lion乐队的那首《Farewell to you》——Well it' s time to say goodbye my friend，I' m glad you stayed until the end。I remember all the fun we had，I hope that you' ve enjoyed the time we spent，and all the tears when times were bad。What was written and what was said？Farewell to you——永别了，我的朋友。《龙如》这个龙与鲤的故事，也许终将有一天会被岁月长河冲刷得字迹模糊，也许终会在时光的风中被风化。但龙与鲤本身却会成为一种永恒被我们记住。

传说中，鲤以生命为赌注，在汹涌的河流之中接受洗礼，直到越过龙门的那一刻。但在鲤蜕变成真正的龙之前，必须要和龙，决一死战…… □文/李伟

洪水中的众生相

《绝体绝命都市2—被冰封的记忆》这样一款特别的游戏让我们在游戏中经历了一场自然灾难的同时也可体验到了在这场灾难中不同人物的不同言行。

《绝体绝命都市》这一系列可以说在当今众多的AVG游戏中独树一帜，以自然灾难这种全新的视角作为游戏的主题不仅让玩家在游戏时通过视觉和听觉的冲击再次领略到了自然之力的宏大，同时也在不断努力逃生的过程中对人生的价值产生了新的感悟。

继《绝体绝命都市》发售两年之后续作《绝体绝命都市2—被冰封的记忆》也在今年如期与玩家们见面了。继前作的地震灾难之后在《绝体绝命都市2》中玩家所要面对的是突如其来的洪水以及随后的严寒。本作与前作的一个最大的不同就是游戏的角色数量大大增加了，不论是主角还是NPC角色的数量都比前作有了明显的增加。相应的游戏的主题也发生了一些变化，游戏不再只是让玩家单纯地从自然灾难中逃生了，而是要在逃生的同时也去体会一下处于灾难中的各种人物们的感受。在《绝体绝命都市2—被冰封的记忆》中描绘了各种各样的人面对突然而至的灾难的反应，并且也考验了玩家在面对这些人时将会作出怎样的抉择。可以说《绝体绝命都市2》很成功地刻画了一场洪水灾难中的众生相。



首先让我们看一下游戏的主角筱原一弥。在筱原一弥的故事中虽然没有什么曲折的情节和吸引人的特殊事件，玩家在游戏过程中只是一味的逃生，但我认为筱原一弥的故事同样也是非常感人的。在4个主要角色中筱原一弥在逃生的过程中所接触的人最多，在他的旅途中遇到了各种各样的人，其中有既有帮助过他的人也有需要他帮助的人。筱原一弥的逃生过程实际上就是一个和别人相互帮助的过程。尤其是在游戏的后期经常会遇到需要玩家去帮助的人们，本游戏的一大特点就是玩家的自由度很高，玩家可以自由选择是否去帮助那些人，也许也会因为在帮助他人的过程中由于自己体力耗尽而没有逃生成功，所以一切的选择均由玩家掌握。可以说筱原一弥的逃生过程对玩家自身也是一个考验，如果您做出了自认为正确满意的选择，那么在结束筱原一弥的故事时就会在感到自豪的同时也会觉得非常温馨和感人。

另外除了对玩家的考验之外在筱原一弥的故事中也描绘了各种人面对灾难的不同反映。有些人面对突然而来的灾难丧失了理智，不顾他人只顾自己抢先逃生；还有些人面对这样的灾难虽然也很震惊但在自己逃生的同时也想到了周围其他人的安危，并尽力带领大家一起逃生。这其中最为明显的就是游戏序盘阶段的两个人物：服务员领班和厨师长。这两个人带给人最大的印象就是“责任感”这三个字。身处领班和厨师长这样的职位肯定会肩负着一定的责任，但面对这种突发事件选择放弃自己责任的人一定不在少数吧，但这两个人却都很好地承担下了自己的责任，不论是领班还是厨师长都是站在第一线指挥大家一起逃生。

但很遗憾的是领班在最后也是为了维持秩序才没能及时爬上梯子而被大水所吞没，这让人看了实在是觉得有些可惜，明明是在他的努力下才开创出来的道路，最后自己本人却没有能够从这条路逃生。这不禁又让人开始思考起来到底是否应该这样做，是否应该为了他人而不顾自己的安危，还是说要放弃责任而和别人争抢逃生的希望。

再来看看厨师长，这个人物也有着很强的责任感，从最开始他不断打电话要求查看漏水情况，到后来带领大家一同逃生，处处都站在第一线。在这种情况下能够站在第一线的人除了拥有一定的能力和勇气外最重要的是还要有很强的责任感，只有觉得自己不但有能力而且有责任带领众人脱离险境的人才会在这种非常时刻站出来。尤其是到了筱原一弥剧情的后半段，厨师长在临时的救助营地为大家做饭的一幕尤为感人，在这一时刻厨师长充分展现了自己作为一名厨师所应尽的职责。但最后也是因为这种责任感，厨师长在第一个赶往坠毁的救援直升机现场时不幸遇难。记得曾经看过这样一篇文章，“真正支撑着这个社会的不是万众瞩目的明星和政治家也不是挥金如土的企业家，而是在各行各业勤勤恳恳地工作着的每一个负责任的普通人们。”在这款游戏中也表达了和这段话同样的意思，虽然领班和厨师长的死让人感到非常惋惜，但他们都尽到了自己所肩负的责任，正是他们的这种责任感使得其他很多人又获得了生存下去的希望。这不是比那些因为相互争抢逃生出口而在最后一同被洪水吞没的人来得有意义的多吗？

另外正像在筱原一弥的故事里无偿地去帮助他人和得到他人的帮助，游戏中处处都体现出了这种人道主义的思想。即使是平时你非常怨恨的人在这种非常情况下当他遇到危险时你会不会去救他？游戏也将这个问题摆到了玩家的面前。在西崎佳奈的故事中佳奈一上来就会回忆起她的同学绫乃平时对她所作的各种各样过分的事情。但当后来玩家面对无助的绫乃的求助时究竟会作出什么样的选择呢。相信绝大部分的玩家都会选择救助绫乃吧。因为再怎么说这也只是发生在高中生们之间的事情，只是成长过程中的一个“烦恼”罢了，处于这样的纯真年华中的少年少女们是不会真正地去憎恨别人的，并且他们也还不懂得什么是恨，有的只可能是误解或者从伤害别人的过程中得到快乐的无知和任性。



下面再举两个极端的例子。首先是在佐伯优子的故事中与优子同行的青山透。玩过这款游戏的玩家都知道在佐伯优子故事的结尾时青山透显露出了他的真正目的：监视优子并且在她找到他们想要得到的资料盘后将优子杀掉抢夺资料盘，并且他也是杀害优子哥哥的真正凶手。很多玩家玩到这里可能都会感到非常震惊，有一种被欺骗的感觉，平时看起来腼腆老实的青山居然是这样的人！？但如果您仔细回想一下的话就会发现在佐伯优子的逃生过程中确实受到了青山很大的帮助，这其中有很大程度是青山为了利用优子找到他们想要的东西而暂时保住优子的性命。但在有些场合中也可以明显看出青山所作出的举动并不是一个心怀阴谋的监视者所能够做到的，例如在优子前面先去试验一下浮在水面上的电车是否牢固等等，可见有很多行为都是发自于他的内心的。这就是一种纯粹的人道主义精神，看着身处险境的一个弱女子，青山作为一个人出于人道主义必定会伸出援助之手，在这种时候已经超出了什么阴谋和计划，青山只是做了作为一个人所应该做的事情。而在佐伯优子故事的最后游戏也为玩家安排了一个戏剧性的场面，这回换作青山落到了悬崖边，是否要救他上来完全由优子即玩家来决定，是要为自己被青山所杀害的哥哥报仇还是出于单纯的人道考虑先把青山救上来？决定权完全掌握在了玩家的手里。您将作出怎样的抉择？

另外一个例子就是在佐伯优子的故事中对优子穷追不舍的警官。在剧本开始后关押优子的监狱中发生了洪水，优子在帮助了狱警后逃出了监狱，但她正好遇上了那个一心认定她就是杀人犯的警官。而警官的反应居然是给优子重新戴上手铐并关回洪水蔓延的监狱中，之后还冲着门外的其他救助人员说所有人都已撤离完毕。相信不但是笔者，很多玩家在玩到这里时都会异常愤怒吧。虽然在剧本刚开始时就已经了解到这名警官是一个以看到罪犯和嫌疑人脸上绝望的表情来寻求自我满足的性格扭曲的家伙，这种执法者在古往今来的各种文学和艺术作品中都屡见不鲜，各种艺术家们都用了不同的手法对这种人做过鲜明的揭露和批判。但没有想到《绝体绝命都市2》中的这位警官的性格居然扭曲到了这种程度，他的这种行为可以说完全背离了最起码的人道，可以说是禽兽不如。再加上后面他根本不顾受到洪水危害的人们的安危而只是一心想制佐伯优子于死地就更显露出了他这种扭曲的性格。虽然从他的话语中玩家也可以看出一些致使他产生这种变化的原因：腐败的官僚制度，真正有罪的人往往受不到法律的制裁等等。这说明他以前也可能是一名好警官，但性格扭曲到了这种程度却也不得不说是他本人的错误。所以最后虽然很无奈，玩家只能看着他和他自己的警车一起滚下了深渊……





除了上面所提到的人物以外在游戏中还描绘了其他很多人的故事，在这样的灾难中他们有的坚定地贯彻着自己的信念；有的在努力设法弥补自己所犯下的错误还有的为了自己的亲人能够生存下去而拚尽全力……《绝体绝命都市2—被冰封的记忆》就是这样一款游戏，在这个游戏中玩家可以体验到在这种非常状况下由各种不同的人物所演绎的一场人生活剧。 □文/龙马



闯关族的家·叫我女王

第一百八十一回

□主持/唯夜 □插画绘制/华尧

这人还真是一种短视的生物啊。

你不明白我在说什么？叶子可是很明白了呢。从我开始休假到回来，也不过一个多月的时间，可等我再一看这期间的来信和回函，好家伙，对我的病幸灾乐祸者有之，说风凉话者有之，有人说叶子终于倒了、倒了——你们在我身上押宝了是怎么着？打赌看我哪一期躺下？

无数人说这病得的好啊，得的妙啊，然后拿出诡异的偏方来给我治——叶子错了，要是早知道自己的病能给大家带来这么多欢乐，我应该早一些仆街才是。很多人又说这下其他编辑该扬眉吐气了吧——你别说，他们还真得意忘形了，施施然地在家里拿叶子过嘴瘾——死木头，少东瞅西望的，你，就是头一个。

总之是我亲爱的读者和同事们一下子就欢快起来了——一个平时在家里总是唠唠叨叨婆婆妈妈的人终于不在了，这要再不折腾一下可实在说不过去。净在背后说我的坏话，末了还要加上一句："千万别让叶子姐看到。"

现在你明白我说的"短视"是什么意思了吧。这刚几期啊，就这么肆无忌惮了。你们难道真的以为我就这样一去不复返了？你们真的以为叶子就这样挂掉了？还是说你们以为以后家就不归我管了？我说过每一封来信自己都会看的吧，你们以为叶子在骗人吗？（杂志我也会看！死木头你不要装傻充愣东张西望！）这就开始巴结小沛了？哼哼，我还在哦——

我、回、来、了！

自己又想了想，看来是平日里太随和了，才会被这样欺负，看来是逼我要蛮横一些啊——好，从今天开始，什么叶子椰子豆奶小夜子管家婆保姆家长家猫之类的称呼一律停用了——叫我女王！

以上，基本是玩笑话，但愿我这一场病没有使自己的幽默感下降到大家无法理解的程度。叶子女王？呃，这个词听起来就令我起了一身鸡皮疙瘩，离自己的形象实在相去甚远。不过归来后的开场白吗，要是平平淡淡的，就太没劲了，我想大家也都期待着叶子怎么表演呢吧。可要是煽情吗，这个词对我来说早就过时了，相信大家也不爱看，况且我还不想变成琼瑶阿姨，那个又不涨工资。顺便一提，病卧在床的时候胡乱翻看过电视节目，不慎撞到过几部煽情片，被其彻底打败。我一想要是继续休息下去看到这种片子的几率还会继续增加，赶紧来上班吧……

但别忘了，我说的是“基本”是玩笑话，那什么不是玩笑呢？就是关于木头的部分——咱秋后算帐。不少读者不是说看到没人欺负木头感觉很寂寞吗，那咱就要顺应民意。

不过一旦回来，也很自然地成为了电软众的调侃对象——这次的手札，大家看看就好。

这期间，包括每一封拿我开玩笑的来信或回函，叶子都明白，其实那都是对我的关心，只是这种方式更显得亲近和不拘束罢了。谢谢大家，truly。我，只是个普普通通的人，由于偶然的机会借助平台之便站到了与大家接触的前沿，享受了太多远远超出我所应得到的关注，自己一直非常惶恐。这次得了场病，大家就当自己家的猫从楼上掉下来了吧——没关系，她未必摔得死，再说，猫有九条命呢，这很正常。

不过呢，说实话，看到有这么多人在意我，叶子心里特美，这极大地满足了叶子的虚荣心。我就是很得意，我得意的笑、得意的笑……我不装，一点儿也不装，叶子从来都不是一个没有俗世杂念的人。所以啊小沛，我哪会那么容易交出闯家这么有前途的职业来，你老老实实地继续受我摆布吧！

但是想要继续得到别人的关注，自己就要努力做出些事情来。其实从这个角度来看的话，我生病也许不算坏事——正好给自己一个时间冷却一下，之前做了那么久，也许一些想法已经在不知不觉中进入了套路和死角，缓一段时间，也许我会得到新的灵感也说不定。同时也正像有的来信中提到的，恐怕读者对我，或者我对这个栏目，都有些审美疲劳了，是应该让每个人都舒缓一下了。啊，这么说的话，我生病是天意，是天意啊！嗯，天将降大任于死人也……

说到叶子的病，其实也没什么，后天造成的亚健康状态与先天的一些老毛病一起发作了而已。在论坛上看了一下，大家把我休假的原因想象发挥得那么稀奇古怪，诸位不去新浪当新闻编辑实在是可惜了。

不出意外的话，叶子下一期就又要走了……哦，我是指去E3啦。这次我们数位编辑现场直击，将为你做火线第一时间的报道，敬请期待。

看了下前两期的回函卡，发现了一些比较有意思的地方。比如我们在第178期上调查的，“你觉得现在玩游戏的障碍是什么”，很少有人选“杂志内容介绍得不够，游戏玩起来缺少帮助”这一项哦。为什么啊，难道怕得罪编辑么？其实有一些时候是我们自己回头看也觉得不够满意的哦，叶子相信读者们肯定也都发现了——下一次，有不满，你就说。

同样是这个调查问题，回答在“家里不支持”，“学业或工作繁重”，以及“买不起新主机”这三项上自然是比较集中。不过有些出乎叶子预料的是，选择“周围没什么爱玩游戏的朋友，缺少交流圈子”的并没有我想象的那么多，虽然也有不少吧，但总体感



觉起来还没有过半数。如果参考这个调查结果的话，那么叶子多少觉得有些欣慰，因为这至少说明，我们那些并不孤独的玩家群体，正在逐渐增多。

我希望有一天，我们可以根本就不必再考虑这样的选项。

造物主说，要有生命，于是就有了人。
造物主说，要有快乐，于是就出现了游戏。
造物主又说，要有交流，于是就出现了电软。
造物主还说什么了？他说，我们还要有一个家。
Our Game, Our Home。
我回来了，你呢？



VOICE 叶子姐病了，不知病情是否严重？希望不要留下什么后遗症，比如“智商下降”、“行动不能”什么的…… From 上海 周一晖

别看我在前言里说得冠冕堂皇的，其实我这人特记仇，我心眼儿小。你这没几句话就开始编排我，哼哼，你完蛋了……

智商下降的话，要是套用到游戏里恐怕就应该算是“魔法攻击力降低”，要是在FF的世界里就得用白魔法Dispel来解了；至于行动不能吗，这明显属于中了STOP的异常状态，最方便的解除方式就是丢个万能药了。还用我说什么吗？赶紧去买吧！我的物理攻击力可没有降低哦。而且我还会很多异常状态攻击，比如石化什么的，看准哪一期一定要大闹一番，以泄这一个多月的郁闷之气。

“十分好，只是不够厚！”

——广东清远 徐泽威

VOICE 其实偶尔换个人主持家也不错，毕竟大家看叶子看多了是会审美疲劳的（被众人拖出去狂殴之）。早就听说叶子身体不好，没想到这么快就不行了，前些日子还在家里活蹦乱跳的……哎，身体是革命的本钱，健康比什么都重要，为了将来能更好的工作，在你还没有康复的日子里，小沛会华丽地接起你的重担的。 From 辽宁沈阳 刘放

看来我不在的时候，小沛做得很不错呜。我很嫉妒，咬牙切齿地嫉妒，我咬被子，撕床单……

OK不闹了，说认真的，休假之前我曾问木头，我走的这段时间里谁来代班，木头说，小沛。我说哦，要是这样的话我就可以安心地去了……

VOICE 听说叶子病危这个消息后，我急忙收拾行李准备坐火车入京，想看叶子最后一面。可一摸兜里的钞票，也只够买张邮票了，所以在这里，我想说一句：“叶子姐，你永远活在我们心中~” From 辽宁盖州 魏福海



大家在这期里可能还会觉得叶子跟走之前没什么区别——告诉你，我变了，真的变了，慢慢你就知道，我比以前更野蛮了。所以有什么坏话赶紧趁早说。

邮票怎么啦，叶子早就说过吧，你可以把自己邮来编辑部的啊，可见你心不诚。我们全面负责返程邮费，详情请参考2005年第9期103页。

VOICE 叶子姐你知道吗？我现在坐在女友的旁边给你写信，而且是在课堂上哦！今天女友病了，我跑到她的学校里给她送药、陪她上课。因为没什么事情，又不想打扰她听课，又想起病了的叶子姐，所以也想给你写信了。电软可是长期放在我的书包里的哦，有时间就拿出来翻一下。说到得病，我真是恨死它了！去年期末时，因为发烧缺了一门考试，害得我不得不申请缓考。因为生病，叶子姐不能给我们主持家；因为生病，我女友那么难受。叶子姐不要着急，好好养病，小沛哥把家做得也很用心。我们都盼望你回来，也希望家中的所有人都不要生病！ From 湖北武汉 石振

因为生病，我倒是懂得了珍惜，所以对于我个人来说，倒也不算是非常糟糕。把痛苦翻过来看，滋味会不一样，我们能发现一些此前不曾领会到的东西。

明枪易躲，暗箭难防



小沛

●五一劳动节，人却不劳动。五一七天假，我却无处去。五一过完了，我却开心了。“I know this is a feeling that I just can't fight. You're the first and last thing on my mind.”这句歌词是我整个假期的感受。

●拍照是一个非常好的爱好，它不但能拍出美丽的景色，而且能拍出自己的内心世界。我最近又有几幅作品，还算满意，希望能和大家一同分享。

●叶子回来后，一切就又恢复了正常，她请我吃饭，我请她喝汽水……忽然，我发现原来生活中小小的改变也能让人重新对周围产生兴趣。不过，希望下次的改变不要再是谁病倒了。最好是哪位老兄抱个儿子来，PERFECT，说你哪！老大不小了！（知道你这期说我坏话，所以……）

叶子说：请小沛吃完饭后我突然后悔了，因为好像弄反了……这次他又企图在家里秀照片，哼哼，不能以权谋私，朕不准，除非你再请我一次……

垒猴哇……



PERFECT

●风平浪静的半个月，除了睡觉PERFECT没遇到其它很high的事，唯一让人印象深刻的是小沛在宴间对其“私生活”的曝光，全部是“骇人听闻”的言论，大庭广众之下不宜多说，反正PERFECT不得不对这样的同事刮目相看。

●实在受不了现在的许多电视广告，PERFECT对这些小资情调的东西已经严重地审美疲劳，快吐了。更有甚者是一些循环播放的电视导购，把观众当填鸭对待，毫无掩饰。而且无论如何，PERFECT也无法相信类似快速增高的灵丹妙药，年轻人吃药长个儿，不吃也长，到底药效有多大？谁也说不清楚。总之，打开电视机就是等着被忽悠。

●E3说话就到了，爆炸消息不会少，不过兴奋之余，也有点儿头痛，毕竟媒体报道这样的大展会很辛苦，所以E3之后要到电影院看达芬奇密码犒劳一下自己。

叶子说：PERFECT最近喜欢说十分蹩脚的粤语，这实在是太糟糕了。

那就是极棒啊！



●GGXX SLASH的研究正式开始，4月13的来临本应当是令大怪极度兴奋的，但没有想到的是，在观看日本全国大赛以寻求特定连携的过程中，我发现这个游戏的众多招数分析是用肉眼分辨不出来的……现在对于通用连携的发掘，正在用“录像-PAUSE-记录-开始看-再PAUSE”的农民方式进行中……真是流泪啊，痛苦死洒家鸟！！当然，本期GGXX SLASH角色研究中的基础连携都是大怪收集文本资料的结果，并不是我用这样的方式观看而来的，准确性相对稳定。

●大怪下个月便要和我那位去拍婚纱照了……大家给点儿鼓励啊。不过并非就要立刻步入婚礼殿堂，只是先拍婚纱照而已。想到能够将自己的造型拍得很好看就非常地期待，但如果能将我拍成3头身，我就更满意了！

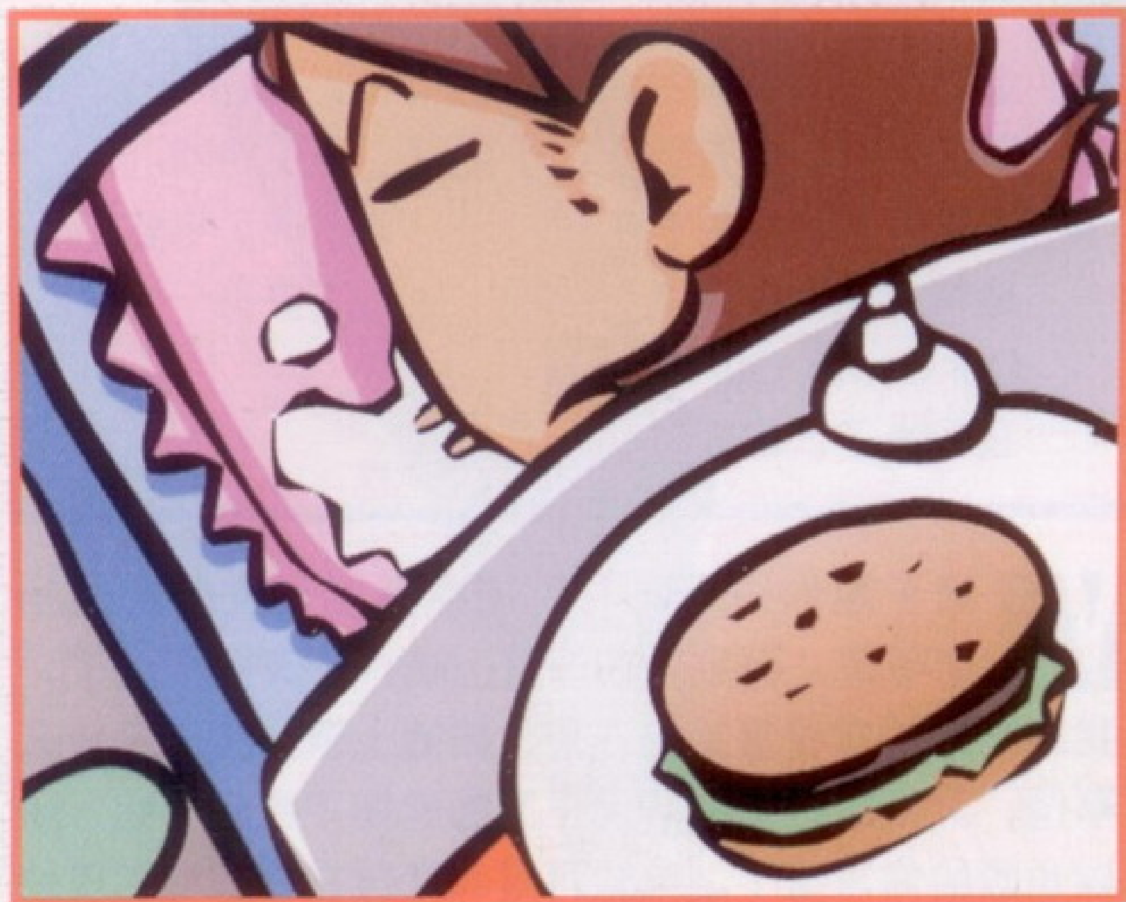
大怪

叶子说：这个人已经无法理解了，3头身……哪天你要是这么来上班才叫赞。



“我与电软同在，我与闯家同在！”

——辽宁大石桥 姜子顺



VOICE 我把有意思的游戏比作星星，把经典的游戏比作云彩，而纵观游戏王国，可谓是繁星点点，万里无云。游戏主机的成本越来越高，我们的血本却总是有去无回，消费与享受不成正比，这一再打击我的积极性，我是否该暂时退出江湖，像叶子一样休息休息呢？

我曾暗暗想过，如果马里奥、路易、瓦里奥等等Mario世界上的人物换成闯家的人会怎么样呢？

曾经有一次上课看电软被发现，可老师撕书撕不好，只好从窗户扔出去，结果等下课又被我捡回来了。希望书能再结实一点，连刀都裁不动。

From 江苏连云港 魑魃堂



我休息可不是因为游戏打击的，不过我休息的时候的确被游戏打击过……game说到底不过是娱乐，不要什么时候都抱着“求全”的心态去要求，那样容易把自己累到。你说“闯家的人”是指众小编？那就算有木头这样的任fan在——恐怕也正是因为他在——估计任天堂也就直接关门了……

刀都裁不动的书嘛……那你觉得它是怎么装订成册拿出来卖的？不过在电软50周年的时候，我们会考虑出个石刻版或者竹简版，敬请期待。

VOICE 电软的文字量是越来越大了，到星期天的时候，用于啃书的时间竟比玩游戏的时间还长。还有就是最近游戏玩得太多，成绩下降得很“不错”。本人欲趁此机会征用家的厕所反思半年，坐“桶”思过，门口挂牌，且曰：“悔过自责中，请勿打扰”（顺便带上一年电软、PSP，以及四箱方便面）。

From 辽宁大连 刘超

文字量大不能算是坏事吧？我们只是不想让读者觉得买得亏了，没得看而已。不过谈到成绩的问题，虽然它不能代表所有的意义，不应该是我们追求的唯一目的，但现实的确是，你应该令成绩有所交待的，这也算是一种责任吧。所以既然要“思过”的话，就要认真一点儿哦，把用来啃电软和方便面的时间先用到学业方面去吧。至于你说的游戏时间过多，叶子不想在这里说教，那样既没劲也没效果。如果你还没有长大，就根本不会意识到这个问题；如果你意识到这是问题所在，说明你已经成长了，我相信你会自己去思考，自己去选择。

另外，四箱方便面你就能吃半年？我深刻怀疑等你从厕所出来的时候连PSP都给吃掉了。

VOICE 看电软好几年了，但其实是偶尔买几本，平时一般都是看“霸王书”，要霸王赠品。还好我同学人好，从不介意，所以我俩感情很好。但问题就出在这了，那家伙是PS2中毒了，还很重，我拿他没办法啦！同学间的活动比如联欢会、春游或者大合唱什么的他都不参加，老师都说了不来就算缺席，这他也不管，就在家里打PS2。可以帮我说一下他吗？他平时最爱看“家”了。

From 云南昆明 爆炎之子



呃……叶子不太擅长也不想做这样的角色——我是指这种“说一说别人”的事，总让我有一种居高临下教导他人的感觉，我不喜欢这样，相信被说的人也不喜欢。没有说谁一定比谁高明。

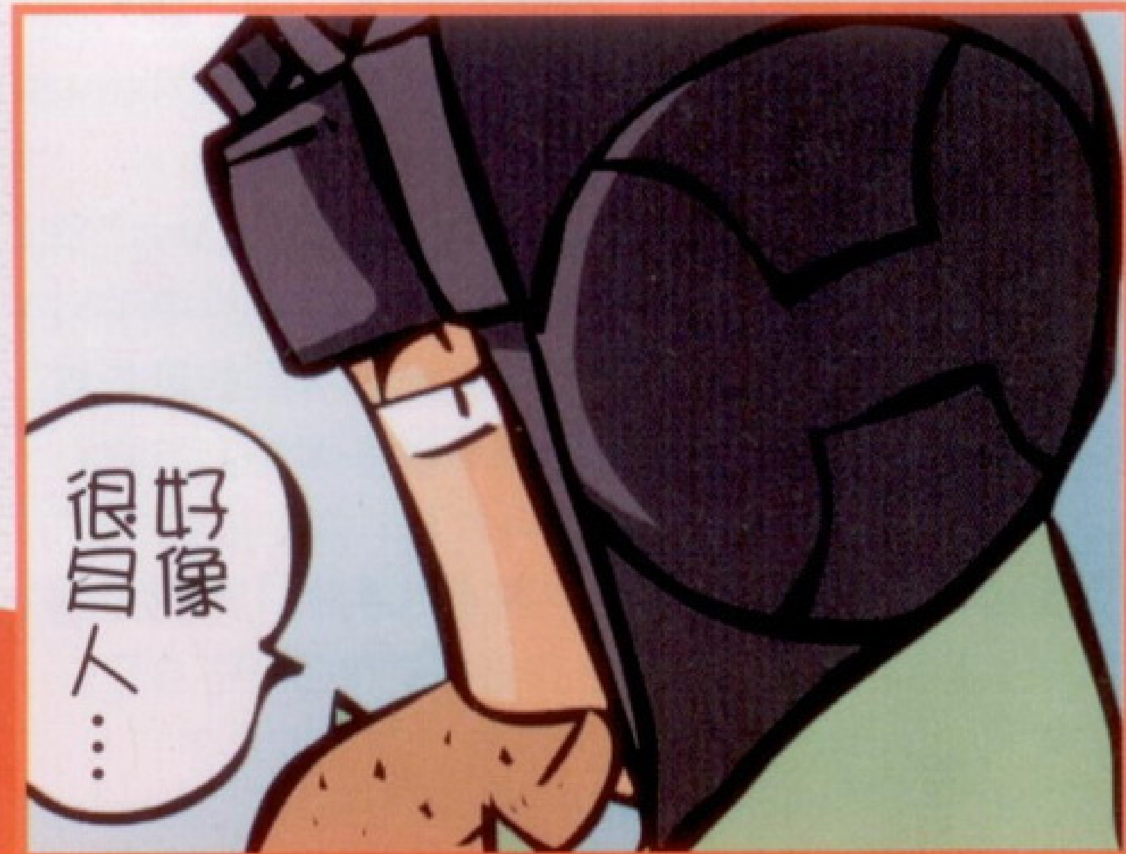
当然，我知道你的本意其实很善良、单纯，但叶子难免要考虑得更多。若我在这里正面评论的话，很容易变成公式化的说教，那样其实是没有任何意义的，而且也有悖我的原则——叶子一直尊重的是，自由的选择，仅此而已。

我们遇到自己认为“对”的事情，就希望“错”的人按此去改正，不知不觉中其实已经把太多自己的“正义”强加到了别人头上。也许你的朋友做得有几分不合适，但也许这根本就是他的个人自由。叶子一直相信，也曾经说过——所有的事情，只有自己经历过才能真正明白。在这之前，别人说再多的话，讲再多的理，恐怕也是达不到心里去的。

不必由某个人跳出来讲道理，每个人都会去自由地思考和选择，不论所谓对错。只要明白一点——自己要能够对事情的结果负起责任来，这也就够了。

“人生本无味，因电软而精彩！”

——上海 睢阳



VOICE 游戏还得注意身体，千万别被游戏忽悠了！今天在论坛上看了一位网友的留言，说他每天游戏时间都在14小时以上。我的天哪！想起我唯一一次一天玩了14个小时，然后眼角就开始流血，真是后怕啊！游戏，还得注意身体啊。

From 四川都江堰 代振阳

我的天哪！虽然大家都说男子汉是流血不流泪，可你也不要这样。眼睛流血……你确定没有打错字？只有一次玩了14个小时应该也不至于这样吧？要不然的话我们编辑部里早就一片丧尸了。远的不说，前段时间制作FF12攻略本的那几位估计都是好几天几乎没睡的，要都成了这样……那是什么情景……（一阵恶寒）

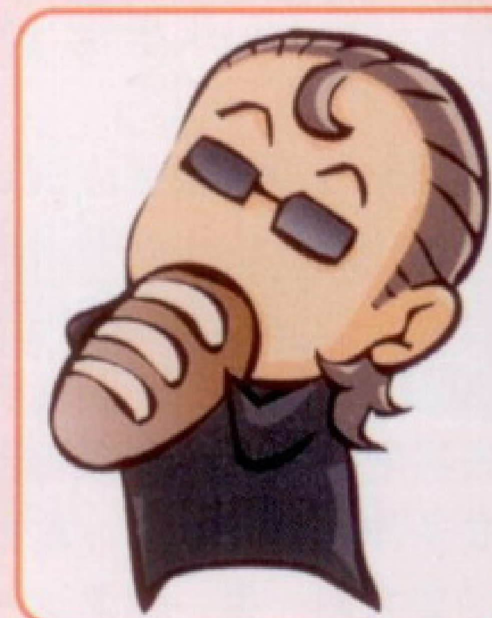
VOICE 叶子患的是什么病啊？是否戴久了红色隐形眼镜而得了红眼病吗？（笑）还有就是，大怪和北斗怎么会越来越像的，难道他们前一阵子结拜成了兄弟？还有华大画师，别再把小编们画得这么胖了，感觉好难受。

From 广东顺德 林旭豪

嗯，这两双眼睛果然是有异曲同工之妙，实在不行你就把他们当兄弟吧。因为关键在于若把他二位的眼睛换成别的风格，你很可能会觉得更古怪——想像一下，受得了吗？

至于胖的问题吗，我觉得还好啊，挺可爱的。关键在于，这样可以令木头一直产生自己减肥失败的感觉。还有你提这个意见相当危险，因为华尧最近比较有个性，这话要是被他看到了，很有可能下期我们就都会被画成火柴棍小人，保证够瘦——想像一下，受得了吗？

小seven的包子也不错



●大概是编辑部所在地的风水不适合开早点铺，写字楼附近所有卖早点的地方纷纷关张，纵使有饭馆想踏足这一“神圣”行业，也开不了几天就因为人手或者客源的问题“偃旗息鼓”。编辑部内大多都是不愿自己做饭的懒人，解决早上的“生计”成了大问题。一大早跑去逛超市者有之，托同事从几站地之外带包子过来者也有之。而包括在下在内的几个“吃热早点”派，就只好步行到街边的煎饼摊去“求字”（典出郭德纲相声段子《文武双全》）。冒着春天的风沙，揣着手等在煎饼摊前，还真有种忙碌在老北京的感觉——真叫一个灰头土脸。

●……从下周开始，早饭改吃面包。

著子

叶子说：著子的手札一向充满了浓郁的生活气息。不过话说回来，编辑部的风水貌似真的与饮食业八字不合，几年内不知“干掉”了周边多少家饭馆和小店。看来这是上天暗示我们要节约与减肥。

VOICE 一个月没见叶子姐了，好想她啊。虽然木头说写些关于零的文章可以慰问一下我们的叶子，但我天生对恐怖游戏过敏，真是郁闷。在小学的时候第一次玩生化，因为以前没有见过所以兴趣很高，但只玩了10分钟就玩不下去了，然后连续三个晚上失眠。现在虽然高二了，但仍然没有抵抗力，玩生化4的时候，经常被突然出现的电锯男吓到，身体一哆嗦，然后桌上的杯子就被莫名其妙地踹出去5米远……有什么办法能克服这种障碍吗？

From 山东济宁 刘浩然



我觉得挺好啊，玩这种类型的游戏要是根本不会被吓到，那岂不是少了好多乐趣？要的就是这效果吗。你若非要问的话，叶子的建议是：一，把杯子换成塑料的；二，打游戏的时候不要把脚搁到桌子上，姿势好古怪的；三，等到高三吧，高三的时候你会面对恐怖的习题，电锯男根本不值一提……

VOICE “电软呢？”又不见了……放在柜子里，又被同学们抢去看。电软在我们这偏僻的地方十分受欢迎。可是令我失望的是闯家总把我拒之门外，叶子太坏了，望沛哥予以刊登。要是这次还不让我进，我就真的要……“闯家”了！或给你们寄去我一百年没洗的臭袜子。 From 新疆库尔勒市 腾藤

看来你最后还是落在了我手里啊。记住两条真理：第一，当你想要在背后议论别人的时候，一定要确认对方不会知道；第二，叶子是好人，这就给你登。臭袜子就免了吧，下次你在柜子里别放电软，把臭袜子放进去，同学们就不会抢了。

“游戏好比一杯浓茶，不能一口将它吞掉。”

——山西太原 刘智

VOICE 我这个人比较孤僻，所以一直没有什么朋友，也只有在游戏中我才能找到暂时的伙伴，但是这样的快乐时光还是太少。直到一年前看到了“家”，我才知道原来还有这么多和我志同道合的朋友们，在这里我感受到了温暖和关怀，我真的要谢谢大家。如今学习压力越来越大，游戏的时间越来越少，但我想我不会再孤单。 From 山西宝鸡 韩旭



“希望木头减肥失败，减肥减肥，越减越肥。”

——湖北武汉 张喆尧

VOICE 叶子姐，小沛趁你不在的时候欺负俺，你说怎么办？连寄了几封回函问问题，他竟一句也没回俺，姐姐你可要替俺讨回公道呀。俺最后再问一遍，NDS Lite神游会出行货版吗？如果出会在何时？价格大概多少？求叶子姐告诉我吧。虽说俺字写得不好，但好歹还能看懂吧。如果叶子姐再不告诉我，我就离家出走，跑到龙哥那去吃米线！

From 辽宁凤城 宋扬

叶子做不到正义使者的程度，编辑部里好多人我都打不过，所以讨回公道就别想了，叶子另给你一个公道吧……NDSL神游版是预定会出的，不过发售日和价格什么的都还未敲定，不过若是仅与目前NDSL在1400元左右的售价对比来看，个人估计神游版NDSL(iDSL？)应该定在1150元上下才算一个比较合理的心理价位。

离家出走会被抓回来施以酷刑的，建议你不要试。酷刑就是让你认我写的字，能认出来给吃米线，认不出就吊起来打。

VOICE 唉，我是一个即将走向高考的人了，现在我终于体会到一位朋友老早前和我说的话：“谈论自由与自由地活着是两回事。”生活中，残酷的现实中，我们想做的，与我们能做的，往往相差太多！逝去的所谓大好光阴并不值得可惜，令人哀伤的是被生活磨平个性的青春。生活还要继续，挫折总要面对。高考后，我的命运又如何？I will always walk on the boulevard of broken dreams。还是说点儿积极的吧，希望所有电软的高三读者能挺过这一关，光明的未来在等待着我们！ From 安徽舒城 薛非白



想得太多，容易累。过多地缅怀往昔与太多地忧心将来，叶子个人觉得都不好；前者是在复制粘贴郁闷，而后者则是在透支烦恼，实在没必要。

转眼今年的高考季节又要到了，叶子手边关于这一话题的信也明显多了起来。这个时候有情绪需要发泄是非常正常，也是非常必要的。叶子虽然不能把家做成考试专栏，不过叶子都会看的，有什么心情都抒发出来吧，会痛快很多。

VOICE 有一点我真是不明白，你们承诺只要是玩家（读者）寄来的信或回函卡你们都会看（仔细地），真的假的？我对此表示质疑，我估计你们有好多的信与回函都没看过，such as me。如果你们对此表示抗议或认为冤枉的话，就把我这次的话都登上，以证明你们的清白。 From 甘肃兰州 陈诗恺

我很轻，长得也很白，轻白当然是事实，无需证明。倒是你啊，又怀疑叶子的人品……看你可怜，就把你的信登上吧，我是多么地善良单纯大度啊。

另外呢，你那里不应该用me哦，应该用mine，指代“我的信”。

从此以后请叫我异度达人



雪飞

●叶子回来了，喜忧参半。喜的是“虐怪”、“虐沛”、“虐林”、“虐菜”等联盟的主力回归，忧的是魔王地位一落千丈。小沛临时做闯家时，每次都用恳求的语气对我说：“魔王大人，有时间的话帮忙先把手札写了吧，拜托啦！”而叶子则是命令式：“喂！手札！快！”

●前几天北京天气恶劣，母亲大人无法像平时一样游山玩水，在家中竟拿起电软翻看，最后指着铁板阵中的雪飞头像说：“这个白毛小妖精是谁啊！”我立刻说：“什么小妖精！这可是你儿子大魔王雪飞啊！”结果母亲大人的回答令我哭笑不得：“难怪眼熟呢，坏劲跟你真是一模一样，你们的画师真棒！手里还拿本书，应该也不是什么正经书吧？”……

●最后再告诉大家一个不知是好消息还是坏消息的小消息——叶子白了……也……胖了……

叶子说：魔王的话你要是全都信，我只能说，你的智商降到跟他一个水准了。



相当瞑目



北斗

●最近抽空回了一趟老家办事，5天里面倒是有4天时间是在火车上度过的，那是相当刺激！回家的时候坐的是硬卧，来北京时改成硬座，好友问我为何，答曰：“来回都是一种坐法，那多没劲啊，生活要有新意才有乐趣！”其实，最根本的原因是：口袋里没银子了已经……

●16日下午看CBA八一和广东宏远的第四场决赛，竟然发现啦啦队上去跳舞时播放的是FF10-2的主题曲，当时直接就给惊讶到不行了。

●一个人能在这辈子遇到能真正明白自己想法的异性知音，实在是相当难得的事情；我想，我终于可以瞑目了。

叶子说：北斗同学是博爱的，他什么都看；北斗同学是好学的，他什么都有兴趣。午休时间经常能看到他在那里翻出诡异的国产电视连续剧观赏。



VOICE 三年了，看电软三年了，居然第一次回函。当初因为做了CAPCOM fan而在电软上找关于Rockman的文章，居然一读就是三年。望各位怪叔叔大姐姐们继续努力，要知道三年养成的学习间休息时的阅读习惯不容易丢。

From 上海 顾清蓉

VOICE 大三了，离所谓“暗无天日的日子”似乎已经很远了，可是蛮悲哀的是似乎离游戏也越来越远了。其实可能越长大属于自己的时间就越少吧……感谢电软还能给我像7年之前一样的感动，或许很多时候不是时代变了也不是游戏变了，改变的只是我们自己……

争取今年买一台新主机，重回TV Game怀抱！

From 北京 任明远

VOICE 神啊，救救我吧！一把年纪了，一次也没回家过。如果你爱我请让我进门，你要我怎样也行！像我这样的男孩就快要绝种，你怎么舍得让我难过？

From 广东博罗 朱晓薪

VOICE 对学生而言，永远没有正当的理由、充足的金钱和时间来享受游戏，实在是可悲。但无论如何，游戏总和成长中快乐的元素分不开，可以说，至少在我的生命中，若是没有游戏，生活将失去所有美好的颜色。感谢电软这么多年一直在为广大玩家服务，我知道，大家一定是从心底里真正热爱游戏，才能坚持一直不放弃。希望大家一起玩得开心！

From 湖北武汉 黄婧怡

VOICE 游戏生活很悲哀，游戏感悟很无奈，热门话题谈不来，天才创意不存在！我的游戏生活，的确悲哀。玩PS2这么多年，连台主机都没混上，甚至连砖头GB都没有，悲！游戏是件多么有趣、多么快乐的事啊！可家长怎么就不理解呢？我就纳闷儿了。同是一个时代的，闯家里的哥哥姐姐的情况咋就这么好呢，我家长咋就这么跟不上潮流呢，郁闷！我身边玩PS2的朋友大多在玩火影3、踢实况9，而我则爱玩光荣的无双系列，很少有共同语言啊。我命咋这么苦呢？还好有电软给我安慰，谢谢电软，谢谢小编们，谢谢闯家！

From 吉林省吉林市 刘欣迪

VOICE 请问PC算不算主机？我是稀有的中国PC单机饭。我认为同是Game，PC与TV不能截然分开，它们是一体的！电软里几乎全是我可望而不可及的游戏，看电软其实是种残酷……决定了，在未来PS3快要过时的时候，买一台N手的PS2……

From 山东济宁 周忠腾

VOICE 在这个网游当道的时代，以前在街机厅的玩伴不是音信全无，就是成了网游玩家。不过一个名叫“闯关族的家”的地方如此温暖，这是我第一次觉得自己并不孤单。引用某网友的一句话：如果有下辈子我还会把游戏作为我的爱好。

From 四川成都 姚嘉成

VOICE 数年徒守困，空对旧山川。龙岂池中物，乘雷欲飞天。马上就要高考了，希望家里所有的考生都能考上理想的学校。小的我也是考生，作首诗鼓舞大家的士气。这些年终于熬到头了，哈哈哈……

From 吉林集安 姜秀策

VOICE 希望科普园地能够增加页数，多介绍一些更有实用性的东西。我感觉电软对这个栏目好像不够重视，总是似有似无，一期有，又一期没有。希望能多介绍一些PSP的外设，尤其是网络方面的。

From 陕西西安 杨青谕

VOICE 我们不一定热衷于游戏，但我们热衷于家。家不一定完美，但带给我们的幸福与快乐总是更加完美。

From 陕西安康 陈萌

大尾巴狼



荇菜

●最近请了趟假回老家看看父母，回来之后去财务室领上一个月的工资，管财务的大姐一脸诧异地看着我：“哟，你回来啦。”我说：“是啊，回了趟老家。”大姐说：“你们编辑部的人不是说你结婚去了么？”我倒，这造谣造得也太猖獗了吧。调查了一番，始作俑者据说是唯夜。这人刚休假回来就搬弄是非，果然是长舌妇！熟归熟，再乱说话我一样可以告你诽谤——要不然这谣言传出去我以后还怎么征婚啊？

●《星际争霸：幽灵》发售日无限期推迟的消息终于传来了，其实算不上什么新闻，也并不出乎大家的意料。将近四年的时间，一次又一次的延期，甚至更换了制作小组，恐怕只有最铁杆的暴雪饭才会仍然对这个游戏抱有期待吧（话又说回来了，如果是暴雪饭，肯定也早就习惯了这个跳票大王的作风，应该已经有了心理准备才对）。回想起2002年，暴雪特地将官方网站的首页改成倒数48小时的计时器，为“幽灵”公布造势，及至今天无疾而终的结果，还真是让人唏嘘啊。好在暴雪公司在游戏品质方面从来不玩“忽悠”的把戏，作为fans的我们，也只能继续期待他们的下一部杰作了。

叶子说：嗯，又一个拿我过嘴瘾的……



远离了城市的喧嚣，来到了一片纯真的土地，空气中弥漫着的花儿的气息和青草的芳香扑鼻而来。和煦的阳光洒在这里，凉爽的清风拂过这片土地，我们一颗颗充满活力而又向往自由的心就在如此美妙的街舞公园中放飞，任由它们驰骋——这就是我初次来到街舞公园的感受。

抱着篮球，心怀远大的梦想和对荣誉与成功的渴望，我踏上了这崭新而又生机盎然的热土。我知道这里将是我实现梦想，挥洒青春热血的地方，知道我将会在这个美丽的空中花园中奔跑、翱翔、成长，成长成一个真正的男子汉。

篮球场上的大汗淋漓，奋勇拼杀，不放过每一个球造就了我们如钢铁般的意志，正如在花园上空那明媚的太阳，正拼命地迸发出娇人的活力，以展示自己的美丽。

为了一次进攻，我们来回跑动、摆脱，呼唤着队友，做出精彩的配合，全然不顾疲劳的身体，仿佛身体已经不是我们自己的了，我们是在用精神去传球，用心去投篮；篮板下的身体对抗仿佛是两支对峙着的强大的军队，蓄势待发。我们心无旁骛，一心一意地把精力集中在篮球上、在我们的理想上。一球即来，我们的灵魂会呼唤身体中的每一个细胞，一起拼搏。不论是否能抢到球，我们都会不泄地努力，这就是Free-style精神啊！兢兢业业的后卫会不惜擦伤自己去奋力飞身救球，忍受疼痛，立即投入比赛当中。只有那斑斑血迹依然会留在街舞公园的场地上，但那并不是伤兵那样的狼狈的血迹，而是我们青春的象征，更是我们勇往直前，追求自由梦想的宣言！



我们的激烈的奔跑角逐与这美丽的街舞公园又是那样的和谐。

花儿们用它们迷人的魅力来鼓舞着我们，而我们也用激情来浇灌着他们的美丽。明快的音乐仿佛是一面面战鼓敲响的军歌，震撼着我们，使我们拥有无尽的勇气，而我们的呼唤声、篮球清脆的落地声、“刷”的进球声与鸟儿的歌唱又奏响了一篇优美的乐章。

多么的美好啊！

夕阳西下，转眼间已近黄昏。太阳虽然带走了他的笑脸，而我们的热情却毫无消退。在酣畅淋漓的比赛后，坐在街舞公园的赛场边，与队友和对手分享比赛的心得，时而大喊大叫，时而开怀大笑，时而又蹦蹦跳跳，欣赏着朋友带来的街舞，沐浴着柔和的月光，享受着沁人心脾的微风，体验着人生的快乐——我们已经没有对手了，我们是真心的好朋友！

月上柳稍天色渐昏暗，激情不断欢乐彻夜晚。少年豪迈轻狂何处寻？唯有街舞公园悦心颜。

我们就是这样追求着我们的人生梦想——自由，快乐。在街舞公园这个Free-style的世界中，为了这个理想，我们努力着。

□文/枫叶下de思念

瘦死的骆驼比马大



风林

●叶子MM回来了。一切都变得不同了。坐在他旁边的小沛见到她回来后，那个哭哇！眼泪哗哗的，把大伙感动得够戗。但我看得出来，他分明是因为不能再主持闯家而伤心嘛。

●叶子MM回来了。一切都变得不同了。已经约她5月同去欣赏《达芬奇密码》，为了能够在电影院里给叶MM好好地讲解关于这个离奇故事前后发生的事件，我抓紧时间恶补《天使与恶魔》。

●叶子MM回来了。一切都变得不同了。菜菜子前段时间回了一次老家探亲，但据叶MM透露，菜菜子回家原来是偷偷把婚来结。只去了几天的菜菜子回到编辑部，大家见面的头一句都是：我的喜糖哪？但菜菜子到底有没有结婚，有没有找个人生的好伙伴，我就不清楚了，反正这年头造谣也不需要上税。

●叶子MM回来了。一切都变得不同了。她梳妆打扮，她花枝招展，把周围的小沛、大怪、魔王三个变态组合彻底激怒了。同样都是人，看来确实有差距。

●叶子MM回来了。一切都变得不同了。北京掉渣烧饼不火了，体育彩票奖池里的奖金被人拿空了，天气污染更严重了。

●叶子MM回来了。一切都变得不同了。下期该E3了，大家做好准备了吗？特派组已经准备动身，一年一度的盛事我们会做出最强报道。这次叶子MM拖着刚恢复的身子奔赴美利坚，又苦了她了。当然，同行的还有其他几位编辑，到底我们会带回什么好料，大家别错过下期电软就行了。

●叶子MM回来了。一切都变得不同了。看我这期说了她这么多好儿，记得给我带几台机器回来啊！

叶子说：太长了！

VOICE 今年发生了一件大事，那就是——我买PS2啦！（鼓掌，欢呼）然后今年又发生了一件大事，那就是——PS2被人偷了！（抽泣）

我在外面租了房子，是合租的。同屋三个人，有一个是我四年的同学。入手PS2后，大打了一个星期。不料之后就被万恶的小偷用技能偷走了(我要转职成巫师，诅咒他至死！)可不料，嫌疑最大的人竟是我四年同学！而在今天，铁一般的证据出现了，而他可能还不知道我掌握了证据。我很苦恼，我想要回PS2，可又怕失去朋友……做人很难啊！

From 山东日照 徐少昊

由于只能从这些文字里了解到大概情况，叶子建议你先要确定那“铁一般的证据”完全是出自客观，可不要掺入什么主观的推断或者臆想。随意怀疑他人所带来的伤害和后果可能是永远都无法抹消的。

如果真是你同学做的，那你也不需要这样的“朋友”了吧，又有什么可苦恼的呢？

再全盘思考一遍，然后付诸行动，就这么简单。

其实叶子比较奇怪的是，你的语气怎么好像一直很轻松……

“我对你们只有6个字永远支持及信任！”

——吉林长春 于洋

VOICE 真不明白魔兽世界有这么大的魅力吗？全班竟然没有一个知道FF系列的……不知小编们有玩网游的吗？好像家用机也在逐渐加强网络功能，以后全是网游的天下了吗？哎，自己玩个游戏还得和世界沟通……

北京有沙尘暴吗？我们这边天天吃沙子啊，痛苦啊！小编多注意身体！ From 天津 邢龙

有啊，PERFECT玩FFXI已经好几年了，只是他对此闷声不响罢了（其实是只有我有时会听他聊上一些，其他人对此完全不懂，想来PERFECT也很痛苦）。网络化是一种选择，而不是强制，我们跟网络没仇。我想TV Game与Online，并不应该追求一种“划清界限”的对抗，而是强调互通与融合，所谓和谐社会嘛……

北京近来就有一次强降沙……最严重的那天平均每平方米降沙20克，总量超过30吨……把破坏环境的人拖出去撞墙！

VOICE 通过游戏，我了解了许多平时学不到的东西。当在同学、家人面前谈起那些他们闻所未闻的东西时，那是一种骄傲！谁说游戏不是好东西。还有想给雪飞提一下意见，他要介绍战国豪杰的确很合本人口味，只是现在无双正横行，怎么也得把那些出场的有名武将先介绍完吧？别老整那些什么武田胜赖、北条氏康什么的……OK？ From 广西柳州 黄瀛



非要“寓教于乐”的东西，反而容易失败而收不到任何效果。而把内涵与表达做到圆润自然的结合，让人接受起来就轻松得多，所谓“不教而教”。

提起战国英杰传吗，雪飞是有意多介绍一些相对比较“冷门”的人物的。那些久负盛名的武将的曝光度实在已经太高，再读起来反而没什么意思，缺乏新鲜感。很多“冷门”人物都无愧于在战国史上留下一笔，你觉得不够熟悉他们，可能一是因为其中一些人在历史上要么死得早要么生得晚，不少因此错过了战国最“热闹”的时间段；二则是他们没受到游戏的照顾罢了——现在一个明星几个月不出现在媒体上就会被人遗忘，更何况人家四百多年都没上过娱乐节目了。

附带一提，战国英杰传是叶子最喜欢看的栏目哦。

再附带一提，其实魔王每期决定写什么人，一些时候是受我胁迫哦。

VOICE 很久以前曾是电软的固定买主，从创刊开始积攒了三年左右。后来觉得电软低谷了，就没有继续收集。不过度过了4年大学生活后回头再来看电软，真的是很怀念，于是又一次掏了口袋……刚刚开始重新认识，希望大家加油啊！

From 辽宁沈阳 周海

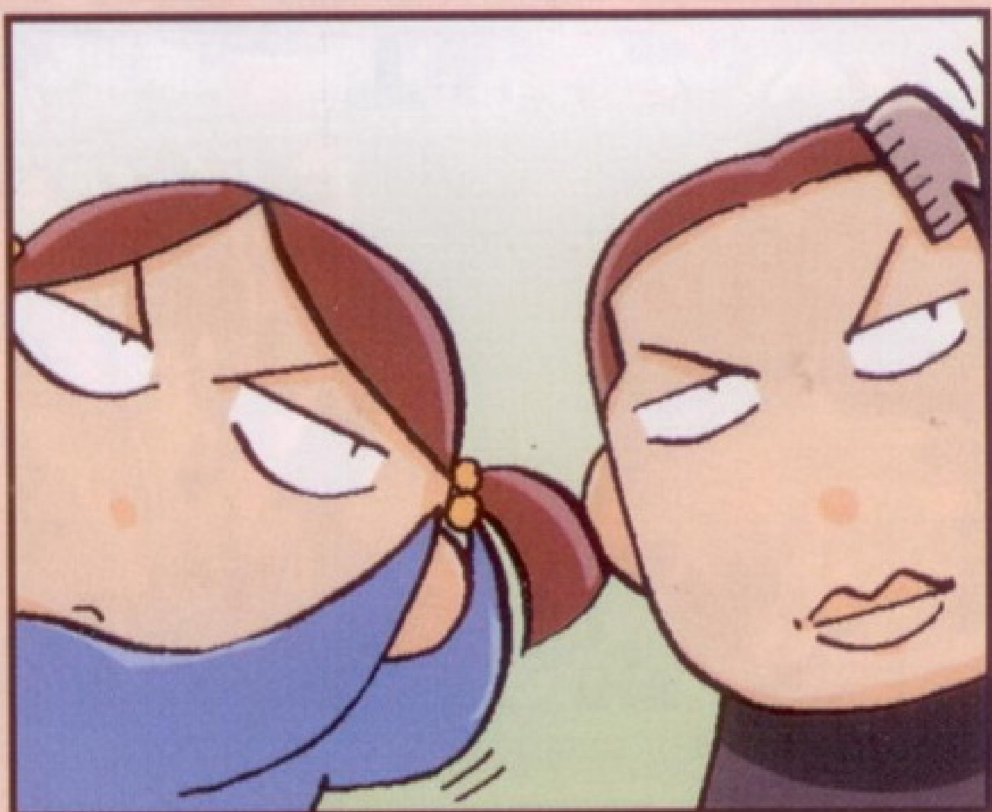


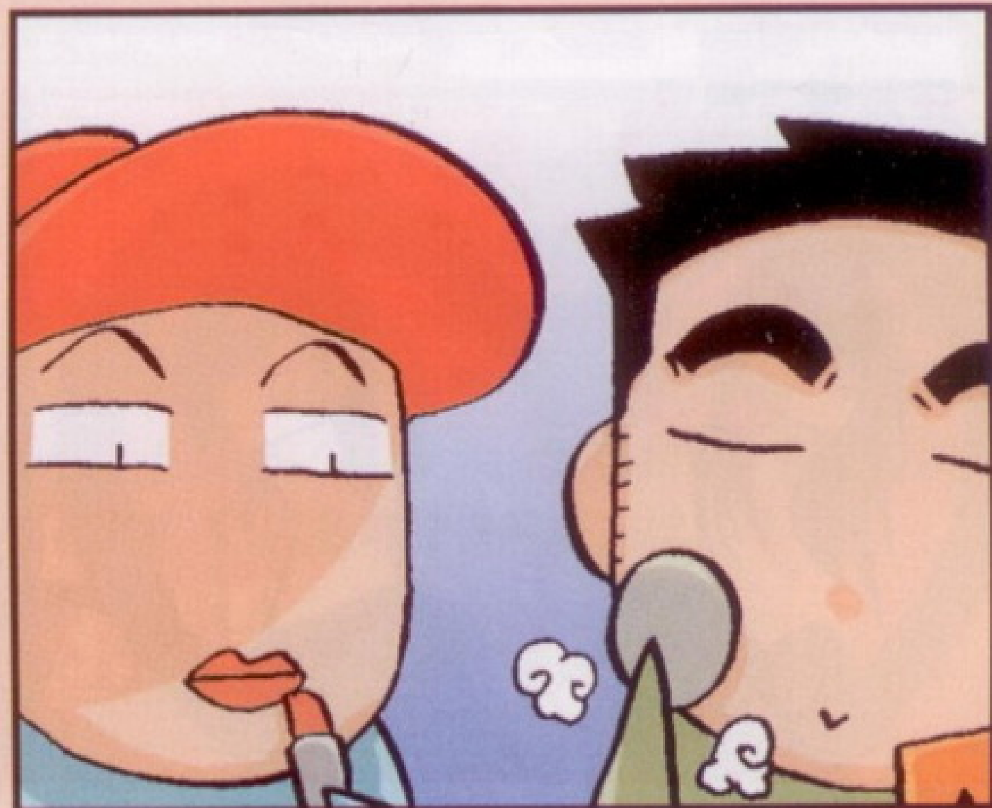
最后一句我很喜欢——“刚刚开始重新认识”，别有味道。过去的成绩也好、过失也好，都放下吧，从现在开始，一切都是新的。

VOICE 小沛，你这次主持的闯关族很有特色哦，继续努力，把叶子的位置给占了，让她哭不出来。 From 广东汕头 陈玉勇

我想哭但是哭不出来，等到思念像海，淹没我而爱已不在，你绝望的离开，没有泪流下来……

满意了吗？不要以为我不会唱歌。









爬梯子也是需要技术的！

●虽然猴子这几个月来一直闹穷，但是对于自己心仪的主机是毫不吝惜的。昨天与著子等人去鼓楼一行，入手黑又亮的PSP一台，2G棒一只，《中原之霸者》一张。此后12小时猴子就陷入了久违的三国霸王争夺战中。从1992年霸王大陆发售到现在已经14年了，NAMCO制作起三国战略游戏依然宝刀未老，新绘制的人物形象如同连环画一般栩栩如生，而系统的变更在客观上讲也比较能够让人接受。真是个优秀的游戏呀！原本买这个只是为了听歌看电影的，现在看来，不定期地买盘放血是有必要的了。下一盘游戏买什么呢？我的钱啊……

叶子说：又一人加入了PSP族，这东西拿着确实体面。不过这次中原之霸者游戏内的人物形象绘制我怎么觉得很有港漫风格啊……

猴子也打算放血了吗？欢迎你加入我们的减肥大军，不过放血减肥法太暴力了，你最好考虑换一个温柔点儿的手段。



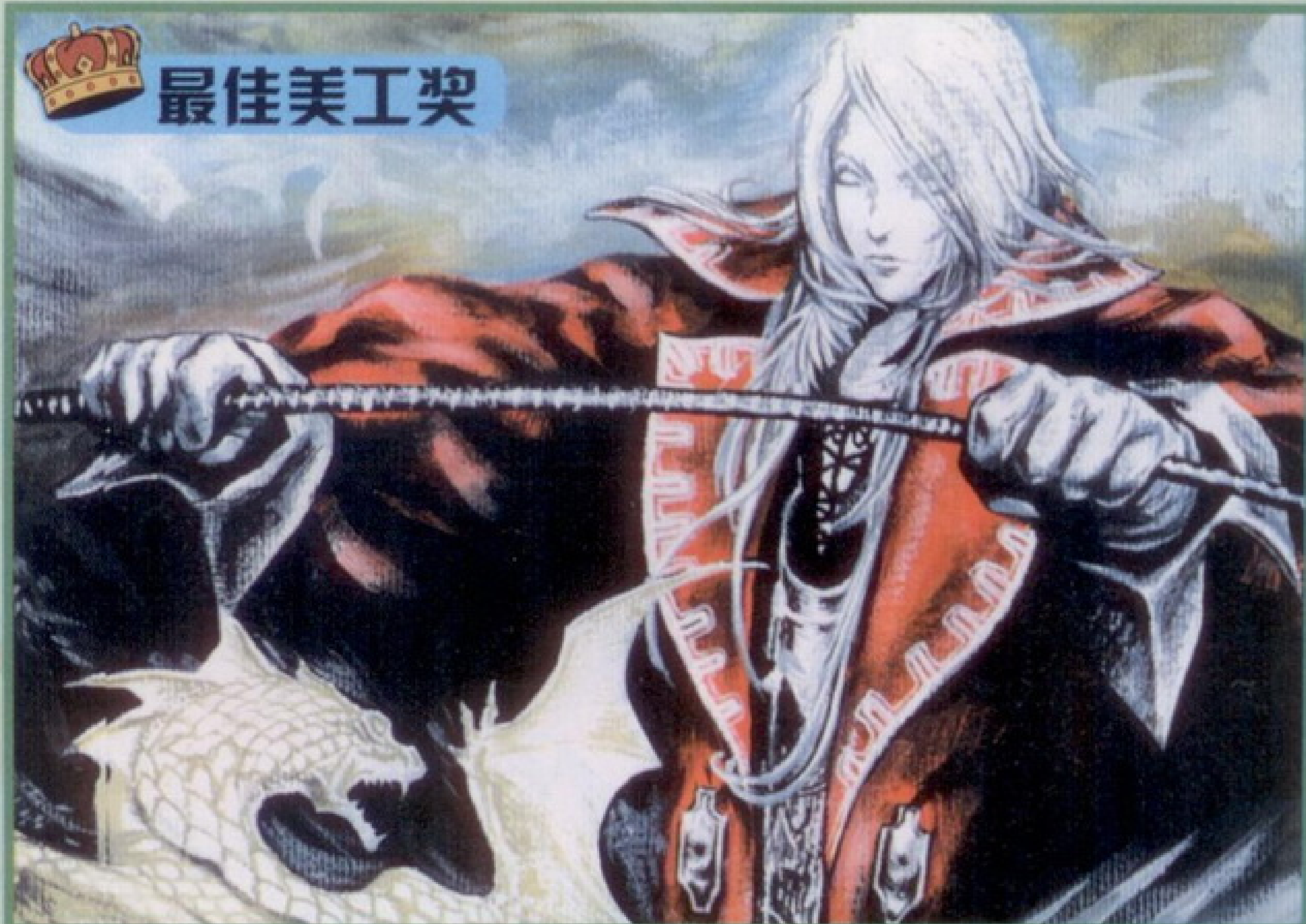
猴子

大墙画廊

本期大墙果然很强啊，小沛在筛选画稿的时候简直可以说是心潮澎湃！因为这期投稿的优秀作品实在是太多了，每一幅都可以作为永久的收藏。不过因此造成的问题也十分严重，小沛实在拿不定主意，到底给谁颁奖呢？先不说这些了，我还想告诉大家：由于投稿的人实在太多了，所以大家投过来的稿件不太可能很快就刊登，不过请不要担心，只要是好作品，并且姓名、地址、邮编齐全的话，就一定会出现在大墙上的。大家努力吧，画出心中的游戏世界，与小沛畅游在虚拟的艺术海洋。



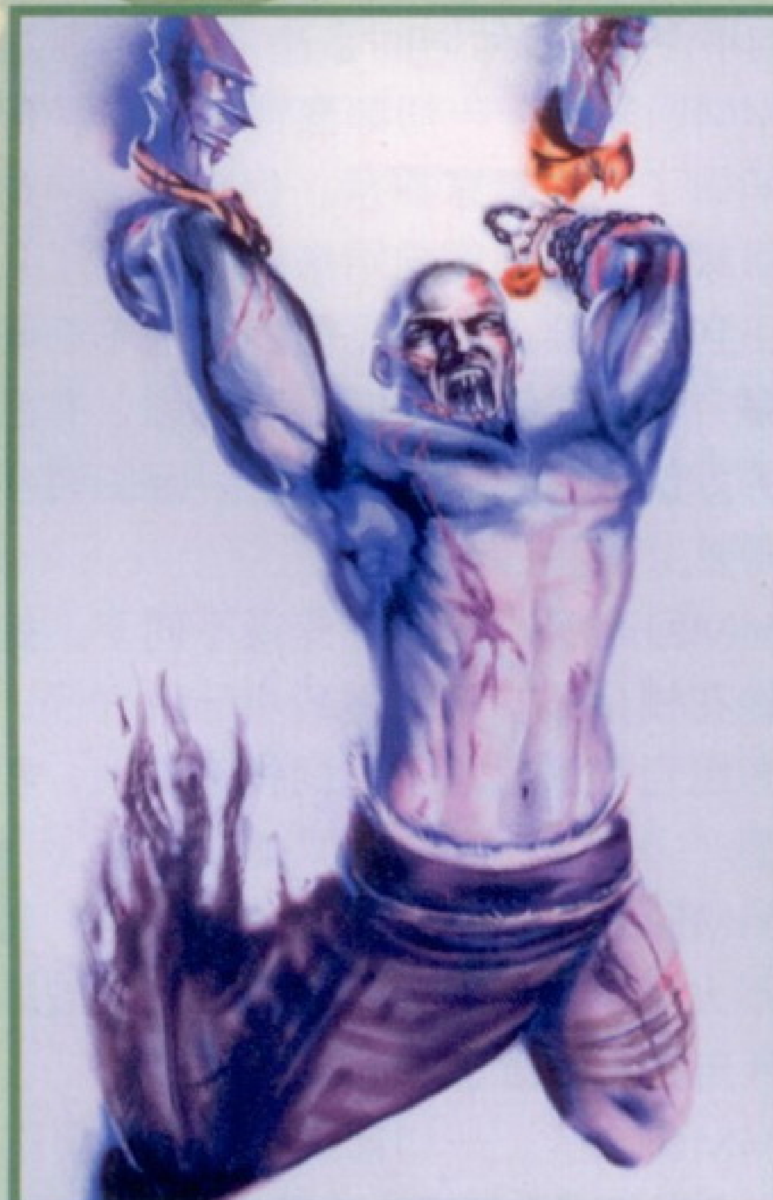
↑罗克萨斯 重庆 宙雨
人物表情的刻画非常到位，光影的表现也很理想。以小沛目前的水平是挑不出什么毛病了，顶多希望背景再丰富一点。



↑白夜协奏曲 广西 吴锦全
白夜中的这位老兄应该算是整个系列中数得上的帅哥了，而经过你的画笔，这个帅哥更增添了几分霸气，不错！好作品！



↑未命名 广西 梁斌
你的这种画风挺有意思的，看似非常随意，但用这种粗犷的线条却能勾画出较为细致的部分。只不过画面显得有点脏。



↑战神 上海 林勃
临摹成这样也算是不容易了！人物的立体感和画面的动态效果都表现得非常好。多尝试一下原创吧，你的水平应该够了。



↑宝宝从哪来 上海 JONY
小沛超喜欢这系列游戏的剪影式画风，在第二代中，那种女性的妩媚更是表现无遗。你的功力也不错，我很想知道你是怎么画的。



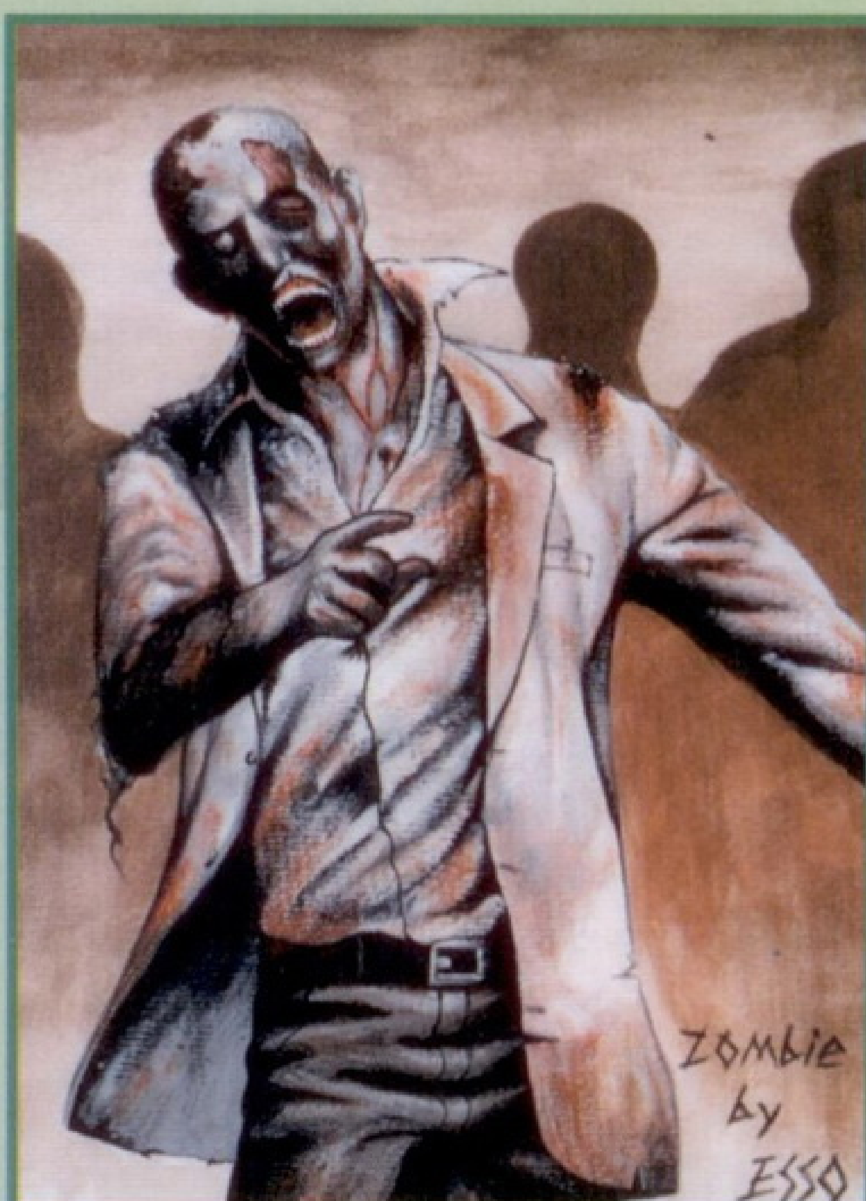
↑枫 贵州 段辉图
放大看你这幅画的细节后，发现还真是性感！枫的脸在游戏中哪里有这么漂亮，真希望你担任《杀手7》的人设。



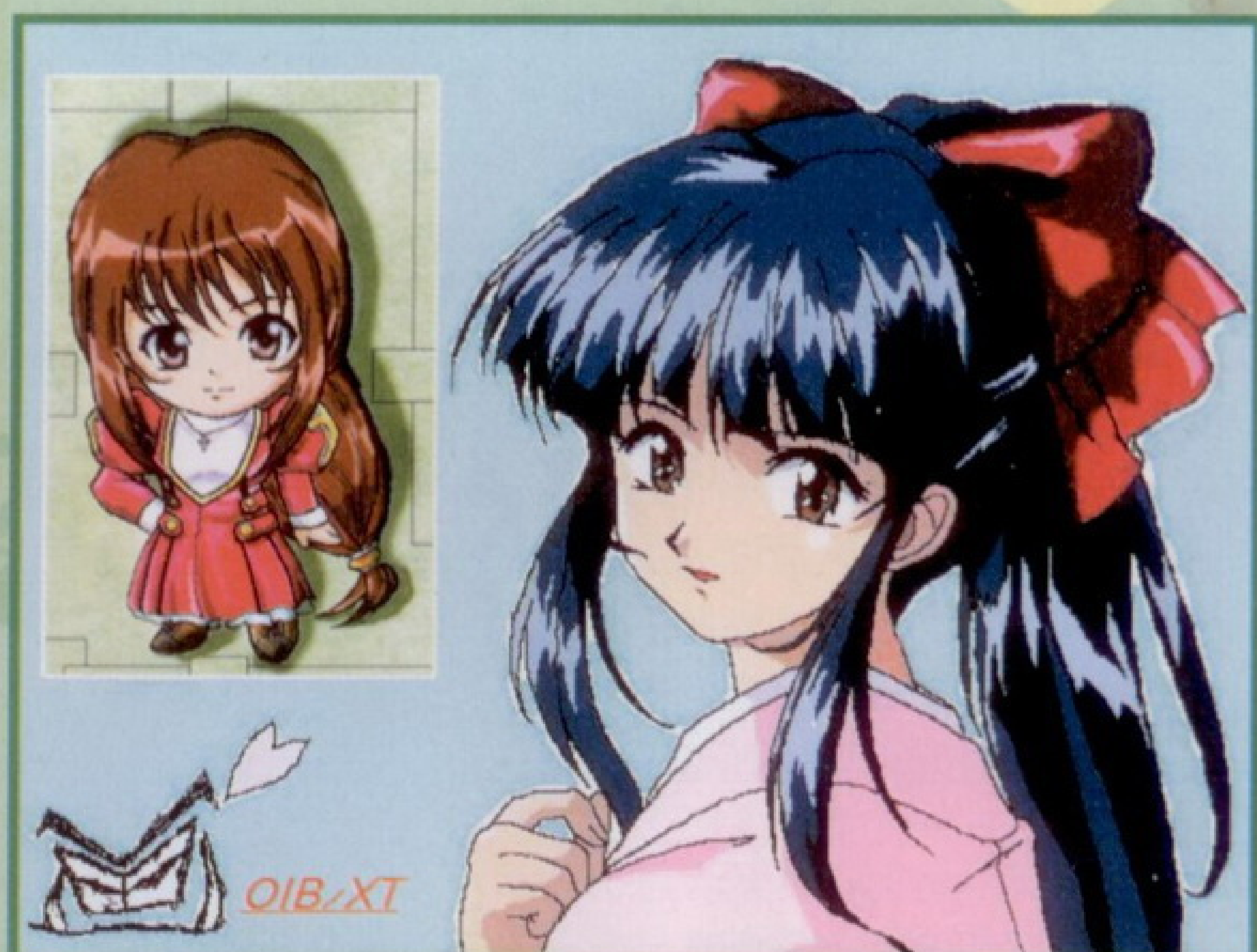
↑不知火舞 江西 陈文博
幸亏上期你刚投过稿，而且小沛的印象比较深。否则，您这幅无署名作品就要被丢掉了。至于你的画，不多说了，好就一个字！



↑GiGi 河南 江文浩
这台『电脑』我喜欢！不过，她可以淋雨吗？真担心内部的零件生锈啊。另外，小叽的脸部表情有点耐人寻味。



↑生化危机 广西 吴锦全
你画丧尸的水平还真是不赖啊！上次那个不够邪恶，这次的就完美很多了，幸亏没到吃饭时间，否则我真的会吐出来的……



↑樱战 贵州 OIB
你画的樱是临摹的吧？虽然整体还可以，但边缘处理得不够好。另外的那张三头身比较可爱，建议你可以尝试走这个路线。

投稿须知：《大墙画廊》接受投稿电子邮箱地址：daqianghualang@vgame.cn。刊登稿件奖励办法：一般画稿40元，获奖画稿120元人民币。



GBA正版卡带相关



↑任天堂的掌机卡带越做越小巧了。

■问：我最近刚买了一盘正版的GBA卡带，想请问一下它的记忆电池使用寿命是多长？用完了怎么更换？是焊接下来还是可以直接更换的？还有GBA的正版卡带和D版卡带怎么区别？　　（河南洛阳 郑云）

■答：正版GBA卡带主要有三种记忆方式：一种是电池，其它两种是芯片记忆（EEPRROM和FLASH），电池就位于那个记忆区的上方，但做工比D卡要好得多，正常情况下，那块电池是无法取下来的。不同GBA游戏使用的记忆方式有所区别，有的卡带采用的是电池记忆，有的卡带采用的则是芯片记忆。据说使用电池的正版GBA卡带在使用过程中是自动充电的（由GBA的电源供应），所以基本不用担心没电，更无需更换了，正常情况下用上10年都是没问题的。GBA卡带，正版和D版的区别，简单来讲主要有以下几点：1、正版的外壳是磨砂的，D版的则相对粗糙许多；正版的外壳插入GBA时不松不紧，盗版的则可能会偏紧；2、正版卡带的螺丝是三角螺丝，盗版的则普遍用十字螺丝，尤其是经常都还会贴上一张保修用的帖纸；3、正版的外包装用的是再生纸，盗版的用的是硬纸，还有现在许多D版卡带为了节省成本，取消了卡盒内的塑料袋。4、拆开卡带观看的话，就会发现正版和D版的芯片差别是最明显的了，正版的芯片非常漂亮，而且结构合理，D版的则是廉价的“一团黑”；5、正版卡带在集成电路上靠近插槽的地方，可以看见记录的方式以及“任天堂、XX年”的字样，D版则完全没有。最后，也是最简单的，一款正版GBA卡带，在我国一般都要卖300大洋左右，新出的游戏更加贵，太便宜的卡带则往往可能会有猫腻。说实话，现在国内的大部分游戏店中正版和D版卡带都还是“泾渭分明”的分开来卖的，毕竟真要仔细分辨起来，其区别还是相当明显的，但还是有极少数的JS会欺骗那些没什么经验又非常单纯的玩家，把D版卡带按正版卡带的价格来卖，多留意一点这些知识对我们而言终归不是坏事。



我是东北人，现在湖北大悟工作，这里不比大城市，生活那是相当单调！于是乎买了PS2和PSP，问题就在这俩玩意儿上：PS2用了一年，70007的原本可以读的GT4和《战神》的D9盘，现在不行了，其他的有60%可以读，不知道是光头老了还是什么问题？还有PSP是2.6的，怎么才能在上面看文本文档呢？Word也行啊！最后问一下，《真・三国无双4 帝国》能与《真・三国无双4》和《真・三国无双4 猛将传》联动吗？

（湖北大悟 演嘉恒）

应该是光头变脏导致其读盘能力下降所致，其实这类主机使用比较长一段时间后都会由于光头变脏使得其在读盘时可能会有挑盘的现象发生，一般来讲，你将光头好好清理一遍就能基本解决这个问题。Word？1.5版的PSP也不能看Word啊。TXT文本文档倒是可以在2.6上看，现在已经有很多第三方自制软件支持2.6了，上期科普园地中关于XBOX360和PSP的破解回顾和展望中有具体说到这方面的问题。“真354帝国”不能与另两款联动，菜单中没有这个选项。

龙哥：你好！我就是你在2006年8期《电软》中所说的邢台的“？？？”，那封信我写了有一个月了吧，后来我买的几期《电软》中一直也没看见你把它登出来，（哈哈，买《电软》的居心有点不纯呀！）这次看到第八期中自己的信，真是激动的要死，从来没这么激动过了，（一会就打电话告诉我女朋友）要知道，我以前可是想当一名作者呀！嗯，我的意思是……这是我的“作品”第一次出现在杂志上，哈哈，也算是发表吧。从参加工作到现在，已经有五、六年没写过信了，所以下笔有些语无伦次，有点乱，望龙哥别见怪，龙哥，我现在有种心情，不知你有没有？就是当自己刚去接触游戏时，包括PS2、XBOX、街机等，都会有莫明的兴奋，但玩不到一个小时，就没意思了，为什么？是因为年龄大了，还是工作上的压力？总之，唉，再也找不回当初游戏的感觉了，（曾经通宵玩《雪人兄弟》到手柄漏电，厉害吧！）真是悲哀！上次租完PS2后，自己也没买，但是我战友被我忽悠的第二个星期就买了一台，哈，结果我又爽了一把，把《生化危机4》打通关了，顺便说一声，那个教堂后的宝石我自己也研究出来了，没办法，谁让我是“生迷”呢。至于那台GBM，我放到女朋友那去了，当初她是极力反对我玩游戏的，不过你放心，我早晚会把她拉下水的，在我的阴谋计划下，她正一步步陷入深渊。最近，她在玩我刚给她买的《牧场物语》，第几代我不知道，反正主角是个小女孩，从报纸上免费接手了一个牧场，然后就开始经营，她还有只狗（怎么也养不大），还有别人送的一匹小马，龙哥玩过吗？还有几个问题想请教：1、河童是怎么召唤出来的？2、后山有条路被石头堆上了，说要用LV5的锤子才锤得开，去哪弄呢？3、游戏中说集齐九枚幸运之石就有好事发生，什么好事呀？另外，GBM能插“月光宝盒”吗？我那卡带拔出后记录就会消失，为什么？那个看MP4的卡叫什么东东？多少钱？游戏中要挣够一千万才能盖别墅，我女朋友得干到猴年马月呀？把GBM送给女朋友除了为拉她下水外，最主要的是我想参加今年的司法考试，我现在正在加紧学习，我给自己定的目标是：考过了，什么都有了！考不过，啥也别想，不过对《电软》的支持永远是第一位的！快停笔时我还想说两句，有好几期杂志中玩友都对超G女生的长相评头论足，说长的不漂亮，我觉得她们把漂亮表面化了，肤浅了，他们忘了“人不是因为美丽而可爱，而是可爱而美丽！”只要她热爱游戏，热爱电软，那她就是美丽的，（我还想把我女朋友拉上去呢，不过等我再调教几年再说吧）龙哥，你说呢？更何况，就我说，这几个MM已经够漂亮了，否则岂不是小看我们沛哥的眼光？最后，再问个很傻的问题：《电软》一个月到底出几期呀？我都快被那卖书的忽悠晕了。（河北邢台 段燕）

呵呵，能体会到你这种心情，虽然未必是真正的“文章”，但自己写的文字能够第一次被印刷成铅字在媒体上刊登出来确实是一件令人激动的事情。至于你说的玩游戏的心情问题，似乎许多年龄比较大的玩家也都有着类似的感觉，毕竟随着年龄的增长，特别是工作以后剩余的休闲时间就要少上许多，再加上娱乐和休闲方式的多元化，这就难免使得在游戏上能够投入的精力和心情也就要少的多了，但即便如此，只要能够珍惜游戏给我们带来的快乐和感动就已经足够了。你女朋友玩的那是GBA上的《牧场物语 矿石镇的朋友・女孩版》。1、河童在湖里，想见它的话就往湖里扔黄瓜，它就会出来。在非冬天的时间段送它11天（注：这里说的11天可以不用连续）黄瓜它就会送你蓝色力量果，效果是使用道具时增加的疲劳度减半，是很好用的一个东西。如果刚开始游戏没有冰箱存放黄瓜的话，可以就让黄瓜留在地里，不会枯萎的。另外，如果单纯想见河童的话，还有另外一个办法，那就是把它钓上来：只要在非冬季到湖边不断的挥竿，不用等叹号的出现，只要浮漂下水没反应就马上拉回来，如此重复多次，等到浮漂一下水就出现闪光，河童就出现了，不过这个纯粹属于恶搞事件。2、LV5的锤子是秘银的锤子，不过看情况你玩的应该是汉化版，那里的翻译是错的，应该是用LV5以上的锤子才能砸开，用LV5的秘银锤子是砸不开的；想要砸开该石头的话需要诅咒、祝福或是贤者这三种锤子中的一种就行了，具体入手方法前两期的热线中应该有回答过。3、幸运之石？应该是女神之玉吧，这个问题已经在上期热线中回答过。可以插，接口是一样的。你说的是“播放君”吧，价格大概在400人民币左右。你关于“超G”这个栏目的评论挺好，这也是我们开办该栏目的本意所在，“超G”决不是选美。电软是半月刊，每月出两期，出版日期一般是在月初和月中，根据情况会有少许变动。我成全你，把你女朋友的大名给登出来了，祝你成功。

龙哥好，我听我朋友说，他上次在网上看到说有一款非常变态的游戏，好像是一个开车子的游戏。可惜他当时没来得及细看，我觉得好像挺有意思的，不知道龙哥知不知道这个什么变态的开车游戏？到底是哪里变态呢？

（湖北荆门 老玩童）

看来，你朋友说的那款“变态赛车游戏”应该就是《沙漠巴士》（Desert bus）了，其是失传已久的“Penn and Teller”系列电玩之一，且跳票长达11年，实际上该游戏从未正式发布过，直到前不久才由waxy.org在网



↑这款赛车游戏的的确确是有够变态了。

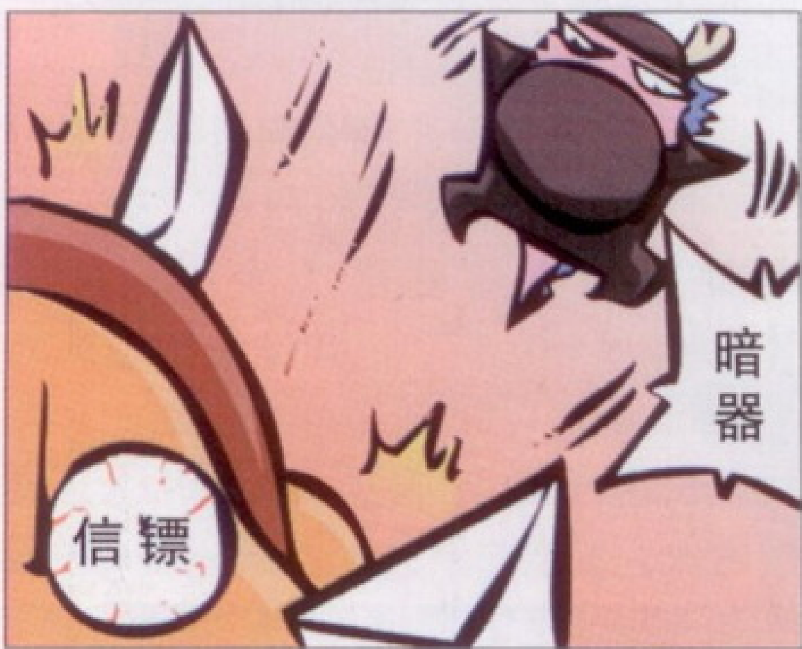
上放出了这款神秘游戏的BT种子。其实本作的游戏目的非常之简单：那就是把一辆巴士从美国亚利桑那州土桑市开到拉斯维加斯，游戏的操作并不难，并不是那种以竞速或是躲避车辆为目的的

作品，正常操作下基本不会有任何问题。不过这款游戏之所以“变态”，那是因为游戏中的时间和现实中是同步的，也就是说想要将车开到目的地的话，就至少得在游戏中耗时8个小时；更强的是在这款游戏中看不到任何风景，甚至连1辆其他车子都没有，道路两边都是无穷无尽的黄色沙漠。再加上系统默认的是我们驾驶的这辆车在开上一段时间之后就会慢慢的向右偏，因此还需要时不时按一下左转键来校正方向，想在开车的这连续8个小时内做其它事几乎是不可能的。最后，也就是本作最最变态的一点，那就是据说（据说而已，貌似没人有这么好的耐心）如果玩家能把巴士成功开到终点，就可以在游戏中得到1分……说到这里，相信大家也都能够明白本作的变态之处了，只是不知道有没有哪位玩家朋友有这个耐心挑战极限？如果有人能够的话，哪怕仅仅是挣到1分，龙哥也会相当佩服此人的耐心了。

1、您提到的XBOX改机版本何用？BOSS会跟顾客说他的机器是哪个版本么？外观怎么区别？2、您回答有位玩家《晓月》中那个问题我不明白，那个NO.007魂明明进城不久就可以遇到，而且不只在一场景，您怎么说只有“混沌”中才有一个呢？它的魂也并不难打啊！倒是我有个问题，《月轮》中地图达到120%多不到121%时我不知道该怎么办了，有的门被封印，有的地方有路跳不上去，急啊！请不要说我说得不明白，我打到这里之后来回地转来转去，都不知道怎么来的了，自己也糊涂了。3、现在哪种128的烧录卡套装比较实用，性价比高一些？还有除了播放器之外的单一功能MP3烧录卡呢？

（贵州黎平 苏阳昭）

1、你指的是龙哥在有一期热线中刊登的那个XBOX改机芯片回顾是么？那次只是介绍自XBOX发售以来，微软与D版商之间斗法的一个经历，期间涉及到微软为了防止主机被破解而在新版本XBOX主机中采用了新的机制，而D



商又根据这些变动来不断改进改机芯片的过程。不过以现在的眼光来看，这一斗法的过程其实还是比较短暂和相对简单的，以微软新发售的XBOX360和索尼的PSP为例，它们现在引入的防D版机制主要就是通过每隔一段时间对主机固件的更新来使破解小组疲于应付，双方展开的是一场马拉松式的长途赛跑，不会再像以前那样一劳永逸了，这也预示着我国玩家如果以后还想像现在这样玩D版游戏的话，所需花费的精力和代价也将比现在要多得多。你购机时如果



想改机的话自然可以询问BOSS用的是什么牌子、什么型号的芯片。2、因为那位玩家自己也没有说出具体是差哪三个魂（实际上是可以在图鉴里具体查出来这三个魂的NO.的），龙哥不能确定究竟是哪三个魂，所以只好猜测一下了。你这个关于“苍月”中地图的问题，龙哥就更不好回答了，我实在是不好猜你到底还有哪些地方没去过；这里给你一个建议，如果想要增加地图的发现率，使用防御属性的DSS是非常重要的，因为防御DSS通常会出现围绕在主角周围的力场，由于它们也具有攻击判定，所以可以用它们来探测出哪个地方可以打开。龙哥这里倒是有全地图发现的大图，只是太大无法在热线中刊登，如果你按照上面的建议进行探索仍然没办法圆满的话，可以把你的电子邮箱告诉我，我把全地图发给你，你自行对比即可。3、GBA上128M的烧录卡，其实购买时也没太多需要注意的，便宜的也就几十块，你要只是单纯的想玩GBA烧录游戏的话，花几十块钱凑合凑合也能使。

我的NDS入手也已经差不多有半年时间了，记得以前曾经在杂志上看到介绍说SE会在NDS上推出FF3，当时看到这则消息我是激动了半天：要知道，FC上的《最终幻想3》可是我接触的最终幻想系列中的第一款作品啊！记得当年这款作品我可是穿了差不多有十遍，真的，这游戏实在是太好玩了，就算是现在拿出来玩也是相当的经典！所以自从知道了它会在NDS上出现，并且据说还将以全新的姿态复刻后，我一直都期待着它的最新消息。可好像之后就没什么新消息了，龙哥能不能给我介绍一下这款NDS版的FF3，好让小弟我也望梅止止渴？

（河南郑州 杨威）

《最终幻想3》在系列中应该算是一款比较独特的游戏了，在早期的FF系列作品中（FF1–FF6），只有本作被“冷藏至今”——之前除了FC版之外，只有在北美地区推出过SFC版；早几年SQUARE尚未与ENIX合并，力挺万代掌机WSC的时候，就曾经预定将其移植到WSC上，最终因为WSC在与任天堂GB系的较量中大败而被迫取消计划，所以这次的NDS版可以说是FF3的第一次正规移植。当然，本作绝不是简单的复刻，而是彻底的经过重新制作，其中变化最明显的就是将原来FC版简单的游戏画面全面升级成精美的3D化游戏画面，从厂商公布的效果来看，画面效果可以说是非常之高！FF3中引入了许多看成系列经典要素的设定，也为FF与DQ的并肩立下了汗马功劳，是我国许多玩家都极为熟悉的一款优秀作品，这次的NDS版FF3绝对值得我们期待！本作由SQUARE・ENIX的田中弘道负责开发，田中表示尽管本作以3D化表现，但风格会与《圣剑传说》相似，而且结合NDS的双屏设计，将会有独特的新方式表现，不会让玩家失望，游戏预定将于今年年内发售。

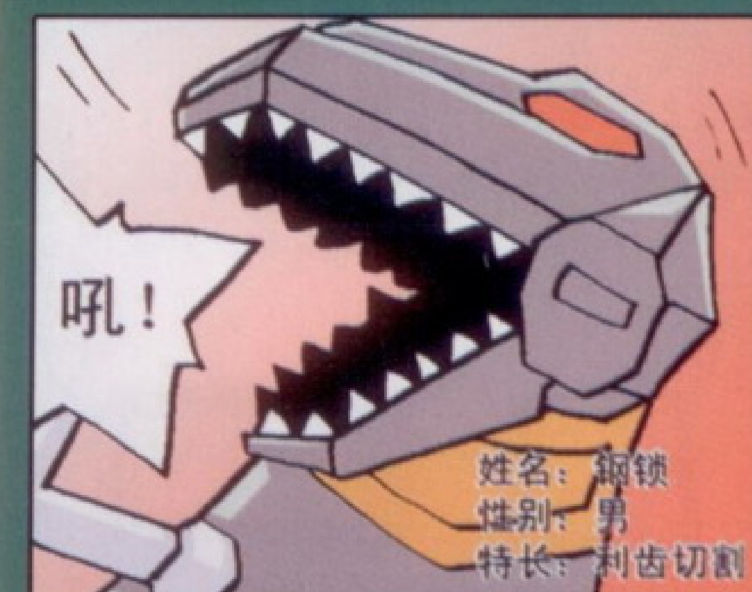
龙哥：你好！小弟第二次给您写信，请教个菜鸟级问题，上次电软提供的日版开启血腥模式的金手指两种码有区别吗？任何一个都可以？为什么有主码和副码？两个都要输入，还是只输一个即可？最后，也是最重要的，金手指怎么输入，杂志上只说先生成存档然后输入，怎么输入？虽然本人技术不怎么样，但仍然鄙视金手指，自己玩通关才有意思，作弊没意思了，这次是为了解血腥模式，我就是电软上所说的日版FANS加暴力血腥这类的人。龙哥，我玩MGS3用不到十六个小时通关，这水平怎么样？中等、差、还是特别差？和那个修罗殿中的高手比起来，差远了，不过我是第一次玩，他怎么也不下于三遍了吧，敌人们位置都能记住，不简单。有消息说，SONY为了不让PS3投入打水漂，捞不回来，会用CELL进军PC市场，与INTEL、AMD共分天下，这是真的吗？PC平台我也很关心，硬件更是我的强项，要是三足鼎立，拼技术，受益的是我们消费者，这是令人兴奋的消息，现在双核方面，AMD比INTEL要好，不知索尼如果进入PC，会不会比AMD更强，爱屋及乌嘛！喜欢PS2，当然关心SONY，他的成功也为亚洲人争口气，美国人的霸主地位会动摇的。最后，祝龙哥工作顺利，保重身体。

（江苏扬州 陈振兴）

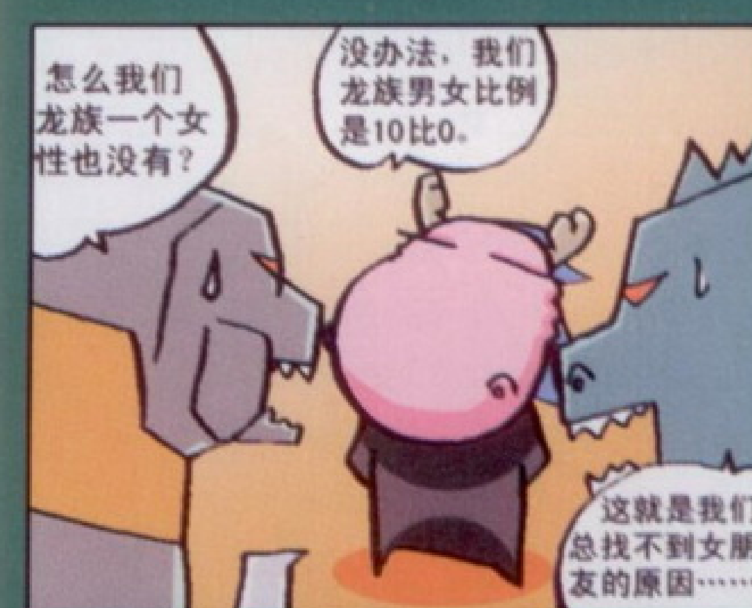
关于金手指的问题，因为你只是为了打开血腥模式，所以我只告诉你怎么做。那期秘技天地介绍的金手指有AR2和XP4两种。分别对应不同的码。你选择任何一种都可以。而同一种金手指的Master Code（主码）是输入所有特效的必须码，而副码则是对应不同效果的。以比较简便的XP4为例，在进入金手指操作界面之后，选择Select Game，然后按○，新建一个游戏（给游戏起名字，比方说BIO4），然后按方向键的右，进入金手指码编辑。再按○，新建一个码（一般第一个码输入主码，别忘记为主码命名，如：M），按方向键的右，就可以输入主码了。然后退出，用同样的方法输入血腥模式的码（可命名为Blood On），输入之后按Start存储，然后退回到Select Game，把光标调到刚才建好的BIO4上，按×选定，然后回到主界面选Start Game，换盘就可以了。MGS3，第一次玩的话16个小时穿版其实是非常正常的成绩，相当普通，毕竟第一遍玩只是单纯的为了游戏而已，不会考虑到节约时间等要素。要是单纯的论快的话，有高手能够半个小时左右将MGS3穿版的，这两者根本不具任何可比性。而且“怎么也不下三遍”这是自然的，要想达到这么

【龙族的死穴】



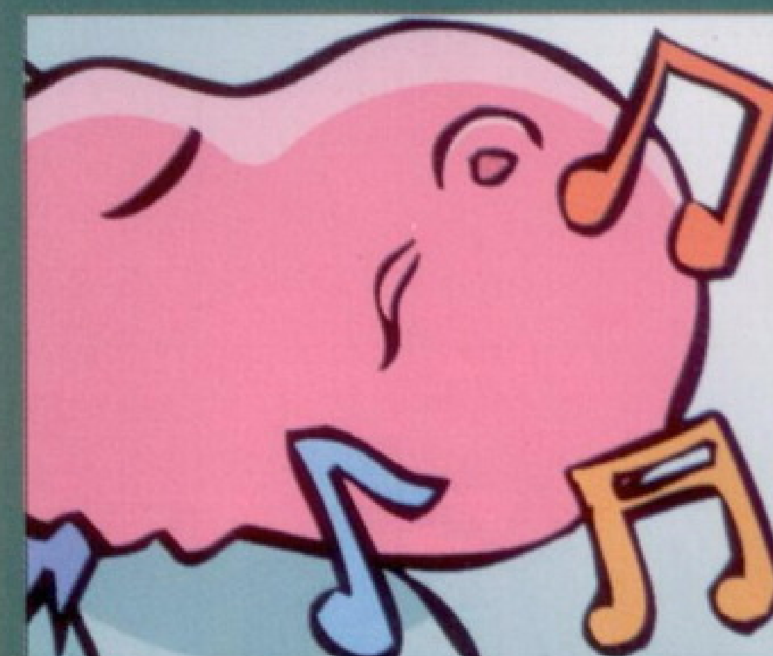






XBOX基础常识问答

■问：小弟最近准备入手一台XBOX，龙哥你可千万别笑话我。我知道现在连XBOX360都出了，而且它上面也可以玩许多XBOX上的游戏，无奈如果要购买XBOX360的话一次性投入太大，就我现在手头准备用来购买XBOX的这一千来块大洋都是我花了N久的时间才好不容易一点一点攒起来的。虽然我知道PS2上的好游戏非常多，其中也有不少我喜欢玩的游戏，可是我还是更喜欢XBOX的风格和它上面游戏的感觉，没办法，只能有所取舍了。虽然以前也在杂志上看过不少关于XBOX的



知识和问答，不过小弟在这方面的实际经验上还是基本等于零，所以这次在购机之前特意写信给龙哥请教几个问题，还请龙哥一定要帮我这个忙。

1、XBOX如何正确开机、更换光盘、关机？2、XBOX都有哪些版本，就像PS2不是有日版、美版、港版之类的么，这些版本有什么不同？3、不同地区版本的XBOX能玩别的地区版本的游戏吗？4、XBOX有没有翻新机？（青海西宁 刘斌）

■答：1、开机的话，只需在线路和电源连接正确的情况下直接按电源键或者出仓键就可以开机。关机的话，可以在游戏过程中选择回到标题画面，或者在大部分游戏中同时按下Start键和Back键几秒钟，也可以回到标题画面；然后按下出仓键复位激光头，此时可以更换光盘并且按下出仓键收入光驱托盘，也可以直接按下电源键关机。2、从发售区域以及XBOX区码来看，大致有以下几种版本：美版，NTSC制式，标准电压为110V；日版，NTSC-J制式，标准电压为110V；亚洲版，NTSC-J制式，其中香港/新加坡版的标准电压为220V，台湾省版的标准电压为110V，韩国版的标准电压为220V；欧版，PAL制式，标准电压为220V-240V；澳洲版，PAL制式，240V。一般情况下，龙哥还是建议购买港版的XBOX，可以直插，使用起来也会方便许多。3、XBOX上原版游戏的地区版本划分与主机一样，分为美版、日版、亚洲版、欧版/澳版等等，除了这些专门地区的版本之外，也有可能存在全区游戏。在XBOX没有改机的情况下，只有同一地区版本的XBOX主机才能运行该地区版本的游戏，例如日版／亚洲版XBOX可以兼容同是NTSC-J制式的日版／亚洲版游戏光盘，美版XBOX则只能运行美版的NTSC制式游戏。如果改机的话，则可以通吃所有版本的光盘和硬盘游戏。4、如今，想要买到全新的XBOX已经是比较困难了，一些限定版的主机倒有可能还有少许全新机存货，例如绿光版和水晶版，不过这类主机现在也一样有翻新货，只不过几率相对要低一些。XBOX的标准配置包括一台XBOX、一个手柄、一根AV线以及一根电源线，现在所有XBOX手柄都是美版的小手柄，XBOX发售当初的那种大手柄早已经绝迹了。翻新机方面，现在市面上的许多XBOX应该都是以翻新机为主的，不过还是比较容易从外表加以区分的，关键是要注意仔细观察。此外，美版XBOX还有一批官方认可的翻修机，包装盒与全新包装不一样。在包装盒与XBOX的主机底座都有明显的"Refurbished"、"Refurbishment"的英文标记，不过现在在我国很少能够见到，几乎所有的翻新机都是我国JS们自行翻新的。



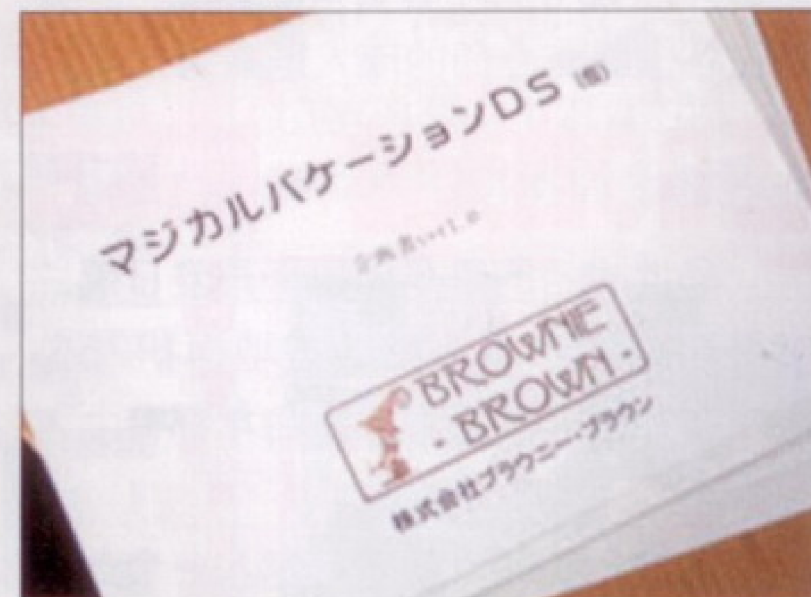
高的水平、对游戏了如指掌，是需要花费大量的时间来记忆敌人分部、环境配置和研究如何走捷径等等的，绝不是区区三遍就能做得到的。索尼的CELL是否一定会进军PC市场龙哥不知道，但依我之见，这样的概率相当之小：毕竟在PC的CPU行业方面，INTEL和AMD两者的实力加起来可以说就是整个业界了，索尼毕竟只是一家电子娱乐综合企业，而不是像前两者这样的专业厂商。CPU市场对索尼而言完全就是一个陌生的战场，如果仅仅"为了不让PS3投入打水漂"这种看似名正言顺的理由贸然进军CPU市场的话，下场只可能是惨败，到时候用来"打水漂"所花费的银子可就不仅仅是PS3的投入这些钱了……至于你"喜欢PS2、关心SONY"的感情龙哥都可以理解，只不过若是这种原因而希望由索尼进军CPU市场"给亚洲人争口气"的话，则实在是比较荒谬了。想要出气，想要撼动别人的霸主地位，与其指望日本厂商，还不如我们中国人自己奋发图强，用我们中国人自己的品牌来为自己赢得荣誉！



不知道龙哥有没有听说过GBA上的《魔法假日》这款游戏？虽然它没有《黄金太阳》、《圣剑传说》那样的大作出名，不过我个人还是非常喜欢这款游戏的，再加上我玩的还是《魔法假日》的中文版，感觉这个游戏还是相当有意思的。记得前阵子好像听说过说是会在NDS上推出《魔法假日》的最新作，如果这个消息属实的话，能不能请龙哥介绍一下这个NDS版的《魔法假日》都有哪些变化？

（新疆昌吉 李飞）

呵呵，怎么会不知道，GBA上那款《魔法假日》龙哥虽然说不上精通，但好歹也还是比较熟悉的了。至于NDS版的《魔法假日》，最早是在去年快年底的时候公布的开发计划，前不久任天堂发布的NDS新作情报中，可以看到本作已经确定将于今年6月22日正式发售。关于这款游戏的具体情报，目前所知的并不多，游戏的副标题是"5つの星がならふとき"，直译过来的话就是"五颗星星排列在一起"（五星连珠？），很明显这是一款以宇宙为主要冒险舞台的游戏，而游戏的副标题据说还是任天堂的社长岩田聪亲自给起的。游戏一开始仍然是发生在前作中的魔法学校**ウィルオウィスプ**中，以寻找行踪不明的**マドレーヌ**老师为目标而展开的旅行；而在前作中著名的交通工具"魔法巴士"（**魔法バス**）在本作中将以"魔法火箭"（**ロケット**）的形式登场。游戏中，NDS的上屏将主要显示大地图，下屏则是游戏主画面，在战斗的时候如果能够使用触摸笔进行操作，就能对敌人发动强有力的会心一击！当然，游戏中对触摸屏的利用不仅于此，不过其余系统目前尚未公布，据悉厂商还会在游戏中加入语音识别系统，玩家可能会通过直接对麦克风说一些特定的语句来发动相应的魔法，听起来就像是在念咒语一样，想来应该相当有意思，只是多半会苦了我国的玩家。



↑这就是NDS版《魔法假日》的企划书。



小弟这里第一次给龙哥写信，事情是这样的，小弟的小弟想在过年购入一台PSP，但由于小弟我之前从没考虑过有哪一天能有机会去买PSP，所以有PSP的相关细节便不大关心了，现在又临近期末考试了，也不可能花太多心思自己去搜集相关信息，所以还请龙哥帮忙，给小弟指点一下。问题如下：1、现在购买PSP需要担心翻新等问题么？2、PSP的日、美，港几个版本软件上可以通用么？哪个版本比较合适大陆玩家？3、针对不同的系统版本，选择哪个版本比较合适？（对我们这些大陆玩家而言，另外不单是玩游戏）4、PSP普通版和豪华版有什么不同，如果不单是玩游戏，选择哪个版更合适？5、记忆棒担心假货么？如何识别？6、PSP合理价格是多少？7、本人想买台NGC，哪个地区版式的比较好？NGC有PS2那么复杂的型号区分么？正版软件多少钱？以后有可能能像DC软件那样的便宜么？8、家里准备购入一台SONY BRAVIA系列的V系列40寸平板液晶电视，不过家里说当地报价是2万3，可以按出厂价2万得到，而这期电软上说的在北京也将近3万，我就觉得不大对劲，BRAVIA系列分几个系列？与HR36相比孰优孰劣？9、对于欧美版与日版如生化系列，前者要比后者的血腥，这点好理解，但同时前者也比后者难。

（北京 谢晓希）

1、现在确实有部分商家将二手机翻新后当全新PSP卖给玩家的情况，为了避免上当受骗，你在购买PSP时需要注意以下几点：首先，需要注意的就是PSP主机上的唯一生产编码一定要和外包装盒子上的必须一一对应，如果号码不对应，则很有可能是二手翻新机器。其次，鉴别机器是否翻新机最常见的办法就是仔细观察主机表面的清洁度情况了，新机器上面应该没有或仅有非常少量的灰尘，翻新机不论JS们如何处理，灰尘还是会比较多的。特别是小摇杆、L/R键以及其他按键的缝隙里等容易粘灰的地方，用过的机器这里难免会有灰尘，而且也不容易清除掉。再次，观察PSP的液晶屏和机身上有没有指纹。全新的PSP全身散发着一种"亮"的感觉，看上去很舒服，旧的主机就相对黯淡，而且即使处理过也会留下淡淡的指纹印记，比较好分辨。2、PSP的版本分区主要表现在UMD区码上：UMD也和DVD一样是分区的，某个分区的UMD电影在不对应的主机上是不能播放的；美版是一区，日版是二区，港版是三区等等。不过UMD的分区仅仅是针对电影而言，PSP上所有的游戏都是不分区的，也就是说任何版本的主机都能构运行所有版本的PSP游戏，你不必为此担心。3、现在市面上的PSP以台湾省版和港版居多，系统版本方面，想要不买正版下载游戏镜像玩的话，目前还是以1.5和2.0比较合适。4、普通版比豪华版少一个电源保护套、一个32M短记忆棒以及PSP专用线控和耳机，一般普通版即可。5、记忆棒没有所谓假货，只有原组装的区别，一般而言BOSS都会告诉你哪些是原棒、哪些是组棒的，实在不放心的话可以去索尼专卖店购买原棒。6、这得具体到版本了，PSP不同版本价格差别也极大，目前以1.5的最贵，大概是两千多一些，2.5、2.6的则比较便宜，一千六、七差不多就能搞定。7、这个问题上期热线中有专门的介绍，你可以参考参考，正版GC软件的话得300多，不过市面上有不少二手正版GC软件，价格会便宜许多。8、BRAVIA系列是索尼为其液晶电视推出的系列，从26寸到46寸通通都有，BRAVIA系列中主要分为S系列、V系列和X系列。其中S系列支持HD高画质，分辨率达到1080i和720p，并采用数字电视接收器和HDMI输入装置；V系列的话，索尼宣称是让大家在LCD屏幕上体验到更宽广的颜色的范围，并采用1300:1的对比；最后最高端的X系列规格上支持到1080p分辨率，并采用双HDMI输入装置。HR36则是索尼的贵翔王者级CRT电视经典代表，去年年底时先是索尼宣布HR36的停产，随后其价格也从14999狂降至8000大元，市场关注度极高，是一款相当不错的CRT经典品牌。9、确实如此。



↑BRAVIA系列是索尼的液晶彩电王牌。



米花通信

Vol. 29
主持人：小沛

大家小时候都玩过积木吧？小沛也非常喜欢那些可以随便体现自己创意的东西，不过小时候玩的那些积木都比较简单，不像现在的"乐高积木"那么复杂，价格也没有那么贵。对了，大家都知道乐高积木吧？小沛是大约1年前才听说了这个名词，而随着《乐高星球大战》一类游戏的推出，以及各种乐高积木比赛的举办，小沛对于这种神奇的玩具也越来越感兴趣。如果大家已经了解的就权当作欣赏别人的作品，而不知道的可以借此机会扫扫盲。本期的内容就是创意无限的"LEGO"！



■乐高园的大门显得不是那么气派，但进入之后你就会仿佛置身于奇妙的幻景当中。

乐高积木的由来



乐高积木现在已是中国儿童普遍比较喜爱的玩具。它不同于以前的木制方块一类的简单玩具，这种塑料积木一头有凸起，另一头有可嵌入凸起的孔，形状有1300多种，每一种形状都有12种不同的颜色，其中以红、黄、蓝、白、黑为主。依靠小朋友自己动手创造，可以拼插出变化无穷的造型，也被称为"魔术塑料积木"。

乐高积木的故乡在丹麦，发明者是奥勒基奥克，他1891年生于丹麦比隆附近的菲尔斯哥夫村。凭借一手精湛的木匠手艺，他年轻时就热衷于制作各种小玩具，出自他手的小飞机、汽车、动物个个形态逼真、维妙维肖。尽管他不懂经商，使得玩具经常滞销，但这并未使他放弃自己的爱好。后来，他设计的拼插玩具"约约"终于风靡一时。1934年，他为自己的积木玩具设计了"乐高（LEGO）"商标。乐高在丹麦语中是"玩得很快乐"的意思，在拉丁文中又有"读"和"组合"的意思。基奥克认为这个词正符合他的初衷，从此乐高积木和乐高公司就诞生了。

乐高积木从前也是木制的，第二次世界大战后，随着塑料制品的普及，乐高积木也改由塑料作原料。1949年，第一块乐高塑料积木问世。两年后，依照穴柱连接原理制造的塑料积木开始投放市场。不久乐高公司又推出专门为婴幼儿设计的积木产品。这种积木比普通积木大8倍，可以防止婴幼儿误食而发生危险。乐高积木最初只是启发婴幼儿智力的简单玩具，后来逐渐发展，拥有了多种系列，对不同年龄的人都颇具吸引力。目前乐高积木走俏全世界，在120多个国家里占有市场。据统计，拥有乐高积木的儿童在3亿以上。

乐高积木的现状

丹麦乐高公司一度吸引了全球无数孩童甚至成人的青睐。但前几年乐高公司却走入低谷。1998年，是乐高公司有



史以来的第一个亏损年。接着，2000年和2003年，乐高公司仍未能走出亏损状态。到了2004年，乐高公司的经营情况跌到了谷底，税前亏损高达3亿美元。其实，乐高公司早就察觉到了玩具市场的激烈竞争，并于上世纪90年代中期开始实行了多样化策略，以提高乐高品牌的知名度。除丹麦原有的主题公园外，乐高公司又在英国、美国和德国建造了主题公园。不过，其所有的主题公园都处于亏损状态。后来，他们面临来自电子游戏的激烈竞争，乐高公司根据其极为成功的"生化战士"系列，与Miramax等美国娱乐公司签约，于2002年加入了视频和动画制作的行列。2002年，乐高



公司以《星球大战》和《哈利波特》电影为基础开发的游戏，曾使得公司销售额一度达到创纪录的19.3亿美元。但好景不长，少了好莱坞的支持后，其销售成绩一落千丈。2003年，乐高公司出现第3次亏损。这也使得乐高决定回归基本，把经营焦点重新锁定在已有50年历史的经典积木部门。

2005年，乐高公司终于走出了困境，重新迎来了事业的春天。乐高成为全世界儿童所熟知的玩具品牌之一，并且在各国都有专门的成人乐高俱乐部。



LEGO的天堂·乐高园

举世闻名的乐高园位于丹麦日德兰半岛东岸的小镇比隆，占地面积25公顷。自1968年创建以来，每年都有上百万的游客前来参观游览。

走进乐高园，就宛如走入一个迷你世界，这里面是一共用了4200万块积木才建成的"小人国"。乐高园以其绝无仅有的积木艺术成为丹麦第二大旅游胜地。乐高园中最有特色的当然是形形色色、栩栩如生的积木艺术品，每件艺术品都以与实物1:20的比例用塑料积木拼插而成。这里有著名的哥本哈根港口、曲折蜿蜒的阿姆斯特丹运河、富丽堂皇的丹麦皇家阿美琳堡宫，也有希腊的巴特农神殿、德国慕尼黑的新天鹅堡和美国的自由女神像。园中还有一座美国拉什莫尔峰石刻的复制品，用150万块积木拼插而成的美国总统华盛顿、杰佛逊、林肯和罗斯福的胸像等，一切都使人难以相信这全是用积木拼插成的。

看罢园内大大小小的积木雕塑，游客可能会产生亲自动手的欲望。这并不难，乐高玩具工作室里提供了成千上万的乐高积木，大人孩子都可以一展身手，发挥自己的想像力拼插出各种模型来。工作室还有小型赛车跑道，孩子们可以用自己组装的汽车来参赛，看看谁的手艺最好。园内最主要的活动当然还是各种游乐项目。不言而喻，这些游乐设施也大多是用积木拼成的。

乐高园中还有一座精巧的乐高博物馆，馆内分为"古董洋娃娃"、"机械玩具"、"蒂达莲皇宫"和"乐高展"等几个部分。"古董洋娃娃"陈列室内，展出各个年代的洋娃娃500余个，游客可以从中了解洋娃娃制作的发展史；"蒂达莲皇宫"只有6.25平方米，但皇宫里却有3000多件从家具到日用品的迷你摆设，分布在18个房间里，其中一枚镶钻金戒指，直径只有0.8厘米，是世界之最；"机械玩具"陈列室内，橱窗里摆放着各式机械玩具，一按钮，就能看



↑这里有世界各国著名建筑的微缩模型。

到玩具动作起来的动画形象，十分有趣；"乐高展"室内则是电动乐高积木配以灯光和音响进行表演。

乐高园给任何一位游客都会留下难忘的印象。为了使乐高园永葆青春，丹麦人付出了不少心血和劳动。就拿哥本哈根港来说，那是8名工人花了2年的时间用300万块积木拼插完成的，而且园内的一些模型每隔4年就要推倒重装。所以在世人面前，乐高园永远是那么年轻美丽。

超G女生



Profile 姓名：张培培 年龄：24岁 身高：166CM 籍贯：北京 职业：学生、模特 爱好：美食、动画片、电玩、旅行 性格：亦动亦静，双重性格 喜欢的游戏类型：对战格斗类、动作冒险类 讨厌的游戏类型：文字冒险类 游戏年龄：15年

忙里偷闲玩游戏——我的快乐生活

自打看到"超G女生"这个栏目，我就几乎每期都购买这本杂志了。说实话，这是我每期最先开始看的地方。因为毕竟自己周围的女孩朋友们大都对游戏不感兴趣，而我又是一个几乎中毒的GAMER，呵呵。能在每期看到和自己有相同兴趣的"同志"，心里别提有多开心了。如今自己终于能如愿以偿来到了这个栏目，心情真是紧张之余带着兴奋。哦，对不起，忘了跟读者们打招呼了。各位《电软》的读者们：大家好！

首先自我介绍一下，目前我在考公务员资格证书，学习之余做些兼职模特什么的。其实每天真的很忙，周末还要到男朋友那里去照顾他。不过只要一有空闲，我差不多都会用来玩游戏。好在男朋友他也是个准中毒型GAMER，所以我们之间也算是多了个共同的爱好。现在最大的乐趣就是和他对战KOF，我用夏尔米的超必杀技把他一次次KO，直到他求饶我才罢休。没办法，女孩子毕竟是现实中的弱者，我只有通过游戏给他点精神上的虐待了，哈哈。不过不知道是男孩子的手指更灵活，还是他的悟性好，反正最近他变得越来越难以对付了，看来我还得继续修炼我的"必杀大法"，否则我岂不是少了个乐趣。哦，对了我男朋友还会点日语，我现在正在和他学呢。准备有朝一日去临国日本转转，买点我喜欢的动漫和游戏的周边。

我还要特别感谢编辑小沛。他是一个很专业很有效率而且很负责的人，在我以前接触过的从事类似工作的人中，他给我留下了非常好的印象。在此对他说声："辛苦了。"也希望读者们能多多支持"超G女生"，谢谢。



游戏的国度里是没有男女差异的。

超G女生的游戏白皮书

从小沛那里得知"超G女生"改版了，把以前的访谈变成了自命题文章。这样也好，我正好可以说说我的游戏感悟。有人说玩游戏是一种逃避现实的做法，可是玩游戏可以体验现实生活中无法经历到的事情，只是为了寻求新奇的刺激，何乐而不为呢？只要不沉迷其中无法自拔，就不能说是逃避现实。

我差不多从小学3年级就开始玩游戏了，估计那也是FC进入北京没几年的时候。刚开始我只有《魂斗罗》、《恶魔城》，和一个《42合一》，那是爸爸买给我的。一到周末，我就可以享受游戏给我带来的快乐。爸爸开始只是看着我玩，后来也终于在我的教唆下，和我一起配合玩《魂斗罗》了。那时候还听班里同学说有"水下8关"什么的，结果我和爸爸费了半天劲，最终没见到"水下"的真面目。记得我当时还任性地说爸爸买的不是原版卡，呵呵，后来才知道这根本就是个谣言。现在想起那段时光我还忍不住会笑，游戏在我的童年中真的留下了很多美好的回忆。



后来上了初中，学习变得紧张了。虽然知道很多同学都卖了超任和MD，但我却舍不得扔下心爱的FC。可以说在我的游戏生涯中，超任和MD是几乎空白的。不过我在那时候接触了电脑，也就同样体验到了一款让我至今难忘的游戏。记得那台PC是当时最先进的奔腾90，16M内存，1.2G硬盘，现在的有些初中生们可能都会笑吧。但是在我初中毕业的那年暑假，动作冒险游戏《盗墓者》出现在了我的电脑里。那好像是第一个以女性为主人公的游戏作品。结果我几乎天天都会至少花2个小时，操纵着劳拉去古墓里冒险。游戏每一关的场景都制作得非常庞大而美丽，其中又有很多意想不到的危险。其实我的胆子很小，本来游戏刚开始的几只狼就把我吓了一跳，但好奇心却总是不断驱使我继续在古墓中冒险。有时真的投入到感觉自己就是劳拉的程度，以至于在游戏里潜水的时候，都会觉得呼吸困难。我印象最深的是第3关刚开始的时候，我（请允许我用第一人称）走着走着就听见远处有东西跑来发出阵阵声响，然后整个游戏画面剧烈晃动。我当时害怕极了，不知道什么东西正在接近我，结果竟然是一只大到充满整个屏幕的大恐龙！开始的几次我都在这GAMEOVER了，后来才发现旁边有个山洞，我跑了进去，终于把这只注定要死的恐龙消灭了。呵呵，当时的感觉简直比考了100分还高兴。不过请大家不要误会，生活中的我可是个动物保护主义者。

在我高中时，爸爸给我买了PS和土星，我"精湛"的KOF"必杀大法"就是从那个时候练就的。不过还是因为学习紧张，玩的游戏数量很有限。上了大学，我用自己兼职挣的钱买了PS2，虽然好的游戏越来越多，可是却很难找到第一次玩《古墓丽影》时的感觉了。前几天买了PSP，希望能移植《古墓丽影》，那我就可以随时随地在古墓中冒险了。



小沛说■看完张培培的"白皮书"，我真的好羡慕她能有这样丰富的游戏生活，PS和土星一起入手？还是老爸买的！好幸福啊。她的KOF水平还真不是盖的，小沛和她较量的话，还真不敢说百分之百能赢她。（有点自大，诸位见谅）最后补充一句：报名超G女生的玩家注意啦，由于每期只介绍一位，所以报名比较靠后的女生们需要耐心等一下，实在抱歉并谢谢大家的积极参与。



女生中也有游戏高手哦！



我的生活因为闯关而更加精彩！

报名方式：每周一至周五，上午9:00到下午5:30，致电《电软》编辑部，找小沛即可。电话：64472729转412。

战国英杰传

笑谈战国风云、坐看英豪末路

身患重病却依然为了朋友和主君沙场奋战，最后以死报友，这就是战国时代的著名武将大谷吉继。由于重病缠身，在关原合战时，他已经几乎丧失了视觉，但是仍然战斗在最前线，直到小早川秀秋临阵投敌并引起一系列的反叛，大谷军三面受敌最终崩溃后带着对背叛者的仇恨切腹自尽……

□文/雪飞



Vol.10 大谷吉继的画像，应该是在他患病前所绘。下面的则是大谷家的家纹和大谷吉继的亲笔画押及印章。

在背叛是家常便饭的战国时代以死报友！

“松果与和玉”英雄出世

大谷吉继的母亲是丰臣秀吉正室北政所的侍女东殿，而父亲则有丰后国大友宗麟的家臣大谷盛治、近江国六角义贤家臣大谷吉房等多种传说，目前还不能确定哪种是正确的说法。但一般认为大谷吉继是在织田信长在进攻六角家时，成为秀吉的小姓，在少年时代就跟随在秀吉的身边。

由于大谷吉继明知不可为而为之舍身取义，使他成为后人歌颂的英雄人物，因此产生了大量英雄诞生传说。最夸张的说法是，大谷吉继的母亲是在吞下了一块美玉之后受孕生的，大谷吉继是玉之子，而吉继最后也正是宁为玉碎不为瓦全。

另一个传说则是大谷吉继的父亲大谷庄作（吉房）一直没有子嗣，眼看已经步入中年心中焦急异常。一天庄作的妻子来到八幡宫向土地求子，在神社前拣起一枚松果，由于求子心切加上当时大家都很迷信，认为这颗松果是上天的恩赐，因此将它立刻吞下。过了一年之后，竟然真的怀上孩子，1559年大谷吉继出世。

名扬天下的名指挥

本能寺之变后，大谷吉继身兼检地奉行和兵站奉行两职，与福岛正则、加藤清正等秀吉身边的七名近侍活跃在贱岳合战中，得到了秀吉的高度评价，被任命为越前五万石敦贺城城主，导致《武家事纪》等书中误称大谷吉继为贱岳七本枪之一。

1587年九州征伐时，与石田三成一起担任兵站奉行，保证十二万大军的顺利出征。朝鲜出兵时担任船奉行，使士兵渡海和物资输送没有任何阻碍，圆满地完成任务。在战场表现活跃，虽然贵为监军依然奋战在最前线。出色的指挥能力让秀吉大喜过望，并感叹说：“吉继可以指挥百万大军！”

虽然作为武将取得战功无数，但由于身患重病，吉继正值壮年便向秀吉提出了引退申请，但秀吉坚持不允，反而不断地鼓励吉继，使吉继深受感动。

战国时代可以说是充满背叛的时代，是一个父子反目、兄弟成仇都司空见惯的时代，但是大谷吉继却重情重义，到现在还流传着大谷吉继和石田三成间的小故事。在一次秀吉召开茶会上诸将团聚，每人都只能喝一小口茶，然后再将茶碗传给下一个人。而这时大谷吉继已经身患重症，大家都怕被传染上，因此在吉继喝完茶后，所有人都是装出喝茶的样子其实并没有沾嘴。而轮到石田三成喝茶时，三成却毫不在意吉继的疾病，拿起茶碗一饮而尽。从此大谷吉继成为石田三成最忠诚的朋友，两人间“情比金坚”。



家纹



花押



印章

报答秀吉之恩，以身报友

在秀吉去世后，以统一天下为目标的德川家康发动了会津征伐，出兵讨伐上杉景胜，大谷吉继也奉命出兵前往会津。途中吉继顺便来到佐和山城拜访自己的老友石田三成，此时三成向大谷吉继全盘说出了自己打倒德川家康的计划。但是吉继认为三成毫无胜算，并建议三成取消这一计划。然而石田三成已经下定决心，为了报答好友的深情厚谊，大谷吉继毅然决定与三成一起奋战。数日之后大战一触即发，大谷吉继数次向三成建议不要举兵，但没有改变三成的决心。几次进入佐和山城商议军事后，吉继返回敦贺防备前田利长南下，并送信邀请真田昌幸、幸村父子加入西军。传说与前田利长军对抗时，吉继故意让利长截获自己的书信，说自己即将率领两万雄兵从背后突袭金泽，而这支部队其实根本不存在。结果前田利长军匆忙撤退，途中还遭受到丹羽军的袭击。

关原合战杀身成仁

1600年8月，大谷吉继将北陆的防御任务托付给丹羽长重，自己亲自率兵在关原西部松尾山角布阵，此时因为疾病吉继的皮肤溃烂，面容毁坏，不能穿戴铠甲出阵只能白布裹面，据说当时他的眼睛也几近失明。

虽然实际兵力西军远逊于东军，但是由于西军在西面高地上布阵居高临下，对东军呈压倒之势，因而在明治初年访问日本的德国军事顾问第一眼看到关原合战布阵图时，立刻说西军必胜。

为了防止小早川秀秋叛变，大谷吉继军紧挨松尾山上布阵的小早川军。虽然身体已经不能行动，眼睛已经几乎失去了光明，大谷吉继仍然指挥部队与藤堂高虎、京极高知军激战。正午时分，在西军占优势的情况下，小早川秀秋突然叛变，率领一万五千大军向大谷军攻击，已经有所防备的吉继立刻指挥部队奋战，平中冢为广、户田重政等人也回撤支援，使兵力将近十倍的小早川军几乎败走。但小早川的行为导致本来应该护援大谷军的胁坂安治、朽木元纲、小川佑忠、赤座直保等部队连带叛变，一起向大谷军发起猛攻。三面受敌身陷重围的大谷军虽然殊死抵抗，但最终全线崩溃。大谷吉继在乱军中切腹自尽，帮助介错的家臣汤浅五助将他的首级带出战场厚葬。

传说在临终前，大谷吉继非常平静，只是轻轻地说道：“人面兽心！三年内一定让他遭到报应！”而两年后年纪轻轻的小早川秀秋突发暴疾而亡，而胁坂、朽木等人也备受家康的防备和冷遇，也许这真的是大谷吉继的报复吧……

> 流芳千古的舍身取义者！
>
> **大谷吉继**
>
> 1559年—1600年。通称纪之介。从五位下刑部少辅。越前敦贺城城主。身患不治之症面容被毁、几乎双目失明并不能行走，但仍然在战场上指挥战斗。为了报答秀吉之恩和三成之情，明知不可为而为之投身西军与德川家康战斗，在友军临阵倒戈身陷重围时，平静地切腹自尽。

重要相关人物简介及雪飞杂谈

大谷吉房：????年—????年。大谷吉继之父。大谷村乡士，近江观音寺城主六角义贤的家臣。一说为大友宗麟的家臣大谷盛治，又称大谷行吉。

东殿：????年—????年。吉继之母。北政所近侍，丰臣政权闺阁内重要人物。

大谷治长：????年—1615年。吉继的长子。官称大学助，又名吉胤和吉胜。关原决战后逃亡敦贺图谋东山再起，流亡十四年后进入大阪城，夏之阵出战天王寺口，阵亡。

木下赖继：????年—????年。吉继的次子（养子）。山城守。在大谷吉继与前田利长军在北陆交战时担任先锋，关原合战后逃亡越前，病逝。

真田幸村(信繁)：1567年—1615年。大谷吉继的女婿，日本第一强兵。

石田三成：1560年—1600年。大谷吉继的好友，忠于丰臣秀吉举兵对抗德川家康，战败后被斩首示众，可以说是大谷吉继参加西军并自杀身亡的“罪魁祸首”。

■胡言乱语、雪飞杂谈

大谷吉继和石田三成间的友谊确实让人羡慕，但是如果大谷吉继没有身患绝症，也许并不会投身西军。虽然大谷吉继与石田三成同为文治派，但吉继与武断派间的矛盾并不尖锐，并且一度倾向于德川家康。也许在吉继投身西军前，已经知道自己将不久于世，所以才明知不可为而为之，最终奉献出自己的宝贵生命。如果说吉继忠于丰臣秀吉，恐怕他的忠诚度远比石田三成低上许多……

但他的重视友情为友舍命的精神还是令我崇拜，如果换成是我，就算不去德川家康那里告密也会是两不相帮，绝对不会向他那样甘心赴死。游戏作品中他的女婿真田幸村的表现远比吉继活跃，但个人认为幸村参加大阪之战除了是为父报仇之外还带有一定的投机色彩，而大谷吉继则纯粹是以死报友，也算得上是一名忠义之士，明知没有胜算依然奉献出自己的全部。

电玩产业论

软件开发商成了承包企业

如今Electronic Arts（EA）公司的大名可谓如雷贯耳，EA成了推进和发展3DO公司的母体公司，但事实上EA正像是一个巨大的游戏出版社。在EA的旗下有很多软件开发公司，开发出的软件灌以“EA”这个名牌，再拿到市场上流通。

通过《创世纪》、《飞行指挥官》等游戏打出名头的美国ORIGIN公司，以及开发《主题公园》、《魔毯》的英国牛蛙(Bullfrog)公司，都是EA旗下的企业。这其中有EA控股和与EA结成“发行契约”的两种形式。

制作有趣而崭新的游戏，将游戏投放市场，原本是两种不同的工作。创业者成立了游戏开发公司，包括各种经营、宣传等职能，往往容易造成公司的负担过重。因此EA担当了生产、印刷、包装、宣传、营业等工作，使得软件开发公司能够专门从事游戏的开发工作。

商业化也是工作中非常重要的一项。开发者制作了游戏，但也许作为商品来讲完成度还比较低，也就是欠缺所谓的“大众性”（Popularity）。这个时候作为发行的一方就会和程序员、游戏设计师、制作者等进行协商，对游戏的整体平衡性进行调整，或者再加入各种商业要素，从而提高游戏软件作为商品的完成度。

以日本为例。发卖《勇者斗恶龙》系列的ENIX公司，和EA公司一样是向着“游戏出版社”发展的企业。任天堂也是，以救济开发《星之卡比》的HAL研究所的经营危机的形式，把自身的业务扩展到了发行领域。

但是在著作权方面，美国却和日本有着根本不同之处。日本虽然存在软件发行商，但是很多却要包括连软件著作权都必须从软件开发商处购买，使得软件开发商越来越像承包企业。这也就形成消费者很难从软件中知道开发商是谁，也使得开发商的信用显得不是那么重要。

而美国的情况则有所不同。发行商只取得了软件的复制权（贩卖权），而软件的著作权基本上都被软件的开发商保留着。其实日本不只是游戏，电视节目、出版物等都存在着同样的问题。发行方对作品的著作权享有强制的廉价购买权力，这就形成了日本整个软件产业构造上的问题。所以对旧的发行体制的改革，构筑发行方与软件开发商之间平等的关系可以说是当务之急。

软件产业的集散离合

就算是大的软件开发公司发卖的游戏软件，其实很多也不是自己公司开发的作品。而是全盘委托其他公司开发制作完成后，再灌上自己公司的商标投入市场。

软件的滞销是现在整个业界面临的问题。但是一些大公司为了确保公司的正常运营和经常性利益，不得不想方设法提高软件的销量。不从软件本身的质量入手，则会导致供销给过剩和软件粗制滥造的恶性循环。一般来说，公司内部的很多开发计划都不一定能顺利实现商品化，相反对外部的专门从事软件开发的公司的依存度变得越来越高。

因此，有关于开发人员待遇的人事政策也受到了影响。其实对于大规模的软件开发公司来说，其开发部门对员工采取怎样的契约形态；以及一个软件的开发完成后采取怎样的报酬分配形式，这其中的变化一直没有停止过。基于包括待遇以及其他复杂的原因，软件开发人员时常跳槽或者自己成立公司的现象越来越明显。

结果大公司内部出现的人员流动问题，使得公司的经营方针逐渐转向于依赖其他公司。也就是通过发行其他公司制作的软件产品，来提高经营效率。这也最终促成发行方和开发方的进一步分化。

粗制滥造带来的活力

标榜“平台公开化”的次世代主机的出现，使得游戏开发方和游戏发行方的关系发生了微妙的变化。即使是从未开发过游戏软件的公司或者是刚刚成立的公司，都相继以第三方软件商的身份加入到游戏开发阵营中。

最终决定游戏软件胜负的，还是要靠崭新的IDEA。只要有技术、才能和热情，谁都可以前来挑战。给制作者提供“实现梦想的舞台”，其实是一件令人欣慰的事情。一百种新游戏中可能会出现一两款杰作，这是不争的事实。在电影、音乐、出版、卡通、漫画等其他领域，也基本上是这个规律。只强调推出杰作，是不可能的事情。

软件市场的多样性，虽然不可避免粗制滥造的作品，但也正因为如此，软件产业才能不断向前发展。市场是遵循着“优胜劣汰”之法则，但从流通理论角度说，目前的游戏市场中，市场原理的作用还不是非常明显。“试玩DEMO”的机会相对较少，“租赁体验版”等制度并不普及。所以很多游戏只有实际购买了之后，才能判断出质量的好坏。

这其中小型软件开发公司除了制作软件，兼顾广告宣传、促销、营业等工作，几乎有些不可能。这就造成也许是质量不错的软件，却不容易被消费者所了解。可见正因为是开放的开发环境，所以专门从事发行工作的公司就显得非常重要。

第三讲 流通论 年青人构筑的产业

新旧并存的业界

业界的多面性可能是我们不能把游戏商业研究透彻的一个原因。确切地说，被称为“游戏产业”的这种产业，也许这种称呼本身就是错误的。

我们应该把娱乐产业、电子软件产业、玩具产业混合而成的事物称为游戏产业。比如，SEGA、NAMCO、TAITO这些原本是由娱乐机器的操作人员构成的公司，称为“娱乐产业”更为适合。而HUDSON、SQUARE、ENIX、KOEI这些以开发电脑软件为主的公司，归在“电子软件产业”则比较恰当。但是至于这些公司制作的游戏进入市场的流通渠道，应该是以玩具商为中心来担当贩卖工作。那么，游戏则毫无疑问，也应该是“玩具产业”的一分子。

在当今这种产业中，可谓是新旧并存。娱乐产业是二次大战后就出现的产业，



图中是位于东京浅草桥车站附近的路标，其中6号标志清楚地写着江户通り，日本玩具产业的发祥地应该离这里不远。

距今已有半个多世纪的历史。在日本的娱乐产业界最早诞生的公司是TAITO，设立于1955年。电子软件产业应该算是比较新的事物，特别是个人电脑软件正式出现在市场上，应该是80年代的事情，距今也就20几年。可是说到玩具产业的历史，恐怕会让读者大吃一惊。它在3个产业中历史最为悠久，早在200多年前就已经诞生了。

毋庸置疑，游戏产业是年轻的、全新的、新旧并存的产业。如今在对古老的玩具流通体制进行批判的时候，我们想以玩具流通为中心，对游戏的流通作以研究。

娱乐产业拉开帷幕与日本的江户町人文化

游戏产业是由年轻的软件公司和古老的玩具流通体制间，处于一种失衡关系而构成的产业。虽然理解上可能会有困难，但看看一些公司的名字就可以一目了然。

以日本为例，游戏软件公司的名字很多都是英语，或者用罗马字来书写。例如NAMCO、CAPCOM、HUDSON、TAITO、KONAMI、SQUARE、ENIX……还有像SONY COMPUTER ENTERTAIMENT这样的名字。而任天堂、光荣等这种以汉字命名的公司则是例外。但是，作为流通核心的玩具批发商的名字就显得比较有趣。就算出现在描写日本历史的影视作品中也不会让人觉得奇怪，因为这些名字基本上就是以创业者的姓氏命名的。例如松叶屋、服部玩具、阿部玩具、西口商店、安藤骨牌……等等。现在的BANDAI则是由以前的“万代屋”演变而来的。

先暂且不谈玩具流通商古老的名字，实际进入玩具产业进行调查，会发现产业内部同样是令人震惊般的古老。玩具作为商品出现在日本，应该是1800年前后。那时候文艺和娱乐在江户（东京）的町人们中间广泛地流传，也拉开了当时日本娱乐产业的帷幕。玩具产业也应该是从那个时代开始的历史悠久的产业。

现如今的日本，把电子游戏作为流通商品的玩具商，也基本上集中在东京的下町（浅草桥、藏前、马食町）地区。也就是说，提到玩具就会想到江户，提到江户，就会想到现在的下町地区。可以说，已经逝去的历史仿佛依然存在于当今的游戏流通领域中。

※在此特别向读者们介绍一下能够感受日本玩具历史的旅行线路。到达东京后，乘坐电车JR总武线在秋叶原附近的浅草桥车站下车。来到车站附近的江户通路大街（江户通り）向藏前、驹形、浅草寺方面徒步行走。20分钟左右，就可以来到日本的玩具发祥地。如今那里仍然是玩具商店的集中地，其中也有很多是电子游戏的专营店。我们也许能够从中领略到近代玩具产业和现代游戏产业融合而成的日本游戏产业之特有的一面。

（文/龙马）



秘技天地

最近北京的天气是狂风大作，从电视中得知我国北方地区将出现沙尘暴。也许读者们拿到本期杂志的时候，天气已经风和日丽了。不过刮风的这几天在家中喝着清茶，玩着游戏的同时，还是呼吁大家：保护环境，从我做起。 □责/龙马



这几天北京的风够大的，除了上班以外就是在家玩《绝体绝命都市2》。在此不是想跟读者讨论环境或灾害问题，只是想谈谈日语中的一些有趣的词汇。比如这个"绝体绝命ぜったいぜつめい"一词，日语中就是由这4个汉字组成，发音全是音读。所谓音读就是和汉语发音相似的读法。日本的《大辞苑》中对其的解释是：被逼到了无处可逃的境地，形容艰苦的环境。不过玩家们就算没学过日语，也可以猜个大概。还有"一生悬命"是用来形容拼命努力。现在给玩家们出道题，日语中的"月下冰人"的意思是什么。答案将在下期揭晓。给大家一点提示：笔者目前十分需要一位"月下冰人"，哈哈。

PS2 真三国无双4帝国
日版 秘技实用度：★★★

本期在秘技天地中继续向各位介绍本作的技巧和隐藏要素，不过相信本系列的老玩家，可能在拿到本期杂志时已经100%地完成了游戏。但继续介绍的用意也是希望对本系列的初心者玩家有所帮助。

●武器强化的流程

1. 首先选择自由模式
2. 选择最难的修罗难度
3. 使用手持需要强化的武器的武将
4. 敌军只设置一名总大将
5. 装备需要强化的武器
6. 携带的卢镫(运上升)、七星带(运上升)、白虎牙(攻击力上升)、玄武甲(防御力上升)
7. 战斗开始后见到敌军总大将
8. 通过攻击将敌军总大将体力减到最小
9. 存盘
10. 击破敌军总大将
11. 胜利后武器各指数得到强化
12. 不要存盘结束
13. 在进入自由模式读取刚才的存档
14. 在10-13之间反复进行，可以使武器不断强化。

●隐藏CG动画补充

◆江东の热情：使用孙坚为君主，自己势力中孙权、孙尚香、孙策，都有的情况下进行濮阳侵攻战。参加战斗选择武将时，从4人中选择3人参加。

◆猛る血潮に：孙策为君主，在孙策、孙权、周瑜、周泰中选择3人参加战斗。

◆乱世の武とは：选择魏势力游戏，参加了"赤壁"和"官渡"的特殊战役。自势力中有张辽、乐进、李典。在合肥对来自吴国攻击的防御战中，选择张辽、乐进、李典参战。

◆合肥へと进む：选择吴势力游戏，参加"赤壁之战"并且胜利。使用吕蒙、甘宁、凌统进攻合肥，敌军的魏国势力中有曹丕和司马懿。

◆己あるがまま：选择曹操势力，游戏中让曹操死亡，曹丕即位。选择曹丕和司马懿参加许昌防卫战，进攻的敌人是孙权势力。

◆そびえたつ遗物：选择孙权势力，选择"赤壁炎上"剧本。游戏中让曹操死亡，曹丕即位。选择孙权、陆逊参加许昌侵攻战。

◆散りゆくものへ：选择曹操势力，拥有诸葛亮的敌人势力攻击自己势力领土天水，带领司马懿和曹仁参加防御战。

◆そして天をひとつに：选择刘备势力，选择诸葛亮和姜维进攻曹操的领地天水。

PS2 教父
美版 秘技实用度：★★★★

●在游戏中按下暂停，输入以下指令，会有相应的效果。

指令	效果
○、□、○、□、□、L3	得到100个电影道具
□、○、□、□、○、L3	得到5000美金
○、左、○、右、□、R3	加满子弹
左、□、右、○、右、L3	加满体力

PS2 扣杀球场2
日版 秘技实用度：★★★

●隐藏角色的使用条件

角色名	条件
三岛平八	用男选手打通"アーケード"模式中的PRO
凌晓雨	用女选手打通"アーケード"模式中的PRO
拉菲尔	用男选手打通"アーケード"模式中的TOP PRO
卡桑德拉	用女选手打通"アーケード"模式中的TOP PRO

XBOX 古墓丽影·传说
美版 秘技实用度：★★★★

●在游戏中按下暂停，输入以下指令会有相应效果。

指令	效果
按住L后，按X、B、A、白、R、Y	降低敌人体力
按住白键后，按A、B、A、L、X、Y	莱福枪弹药无限
按住白键后，按L、Y、R、B、L、X	手雷无限
按住白键后，按R、B、X、L、X、A	弹药无限
按住白键后，按B、Y、L、R、A、B	SMG弹药无限
按住L后，按A、R、Y、R、X、白	敌人子弹攻击无效
按住L后，按Y、A、Y、X、白、B	攻击敌人一枪致命

PS2 黑煞
日版 秘技实用度：★★★

●超级武器的装备密码

◆格林机关枪：在游戏中输入名字的地方，输入："5SQQ-STHA-ZFFV-7XEV"（横线也要输入）后，开始游戏，装备就会从普通的手枪变为好像格林机关枪的超级武器。

◆M249轻机枪：同样是在刚开始输入名字的地方，输入："F66S-WFZG-7MDP-P2GT"后，开始游戏，装备就会升级为M249轻机枪。

XB360 雷神之锤4
美版 秘技实用度：★★★★

●开启各种隐藏要素的秘技

在游戏中按下BACK键可以调出任务菜单窗口，然后要快速输入以下秘技。因为在任务菜单出现的时候游戏并不会暂停，还有就是输入秘技有时间上的限制，输入太慢则不会有效果。成功后没有提示的信息和声音。

◆所有武器弹药全满：B、A、X、Y、左、右、左

◆恢复HP生命值：B、A、B、A、上、上、下、X

◆获得所有隐藏要素：上、上、下、下、左、右、左、右、B、A

◆HP保持在"1"或"1"以上：下、上、下、下、上、右、左、右、Y、X、X、A

XB360 NBA LIVE 2006
美版 秘技实用度：★★★

●开启各种隐藏要素的密码

首先进入游戏中的CODE菜单，输入以下密码会有相应的效果。

密码	效果
PSDF90PPJN	得到05-06赛季步行者队客场球衣
SDF786WSHW	得到05-06赛季步行者队主场球衣
DRI239CZ49	得到阿迪达斯A3Garnett3球鞋
JZ3CARTVY	得到S.Carter3球鞋
HGS83KP234P	得到T-Mac5白色球鞋
258SHQW95B	得到T-Mac黑色球鞋

XB360 极品飞车·最高通缉
美版 秘技实用度：★★★

●开启各种隐藏要素的秘技

在游戏的标题画面中输入以下指令，会得到相应的效果。

指令	效果
左、右、左、右、上、下、上、下	得到嘉实多涂装的FordGT赛车
上、上、下、下、左、右、上、下	免费升级
左摇杆、右摇杆、右摇杆、右摇杆、右、左、右、下	得到Porsche Cayman赛车
上、下、上、下、左、右、左	Burger King挑战赛出现

PS2 波斯王子·时之砂
日版 秘技实用度：★★★

●3D版的关卡

首先在游戏开始时选择新游戏（ニューゲーム）。在游戏开始地点的阳台中，按住L3，再依次按×、□、△、□、△、×、□、○，然后3D版的第一关就会出现。

●在游戏中体验初代《波斯王子》

按照以下的顺序进行游戏，就可以在本作中体验初代《波斯王子》。如果游戏结束后进行存档，就可以在每次游戏中的"エクストラ"模式中随时体验。

◆在浴室得到剑后，到有把手的房间的墙壁破坏。

◆使把手180度回转，把墙壁最里面的门打开，进入之后就可以体验初代《波斯王子》了。

PS2 车手·平行线
美版 秘技实用度：★★★★

●游戏中作弊模式中的隐藏密码

游戏中按START，出现菜单，选择SETTINGS中的CHEATS，在里面输入以下密码，就可以得到各种效果。

密码	效果
IRONMAN	主人公无敌
ROLLBAR	主人公驾驶的车辆无敌
CARSHOW	得到所有汽车
TOOLEDUP	免费改车或购买武器
ZOOMZOOM	有氮气加速的汽车可以无限使用氮气
GUNRANGE	得到所有武器
GUNBELT	全武器弹药无限
KEYSTONE	警车变弱

●搜集地图上的金星，可以得到相应效果

◆收集10个金星：主人公HP上限+50

◆收集20个金星：2倍的氮气加速

◆收集30个金星：2倍的弹药容量

◆收集40个金星：改装车耐久度达到2倍

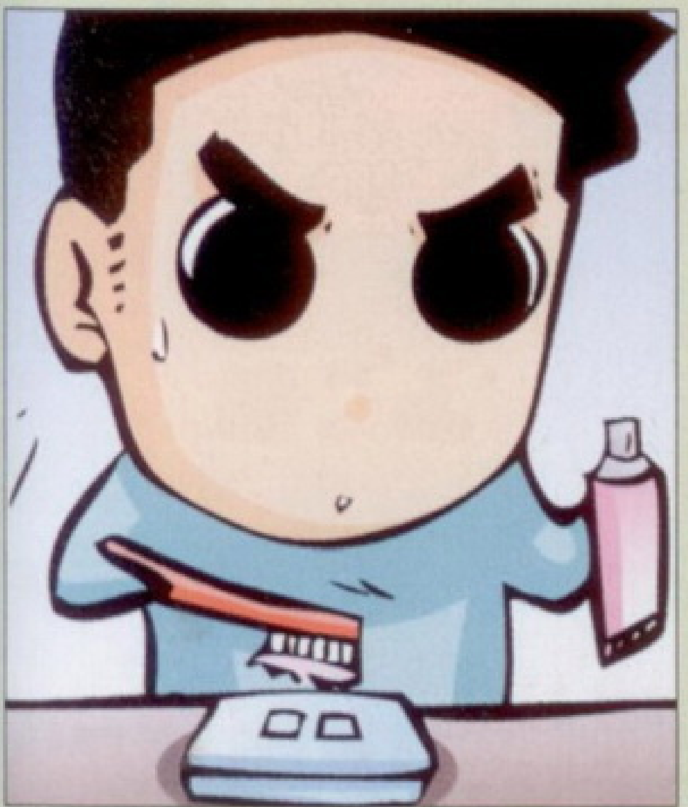
◆收集50个金星：汽车免费升级改装

PS2 古墓丽影·传说
美版 秘技实用度：★★★★

●在游戏中按下暂停，输入以下指令会有相应效果。

指令	效果
按住L1后，按□、○、×、L2、R1、△	降低敌人体力
按住L2后，按×、○、×、L1、□、△	莱福枪弹药无限
按住L2后，按L1、△、R1、○、L1、□	手雷无限
按住L2后，按R1、○、□、L1、□、×	弹药无限
按住L2后，按○、△、L1、R1、×、○	SMG弹药无限
按住L1后，按×、R1、△、R1、□、L2	敌人子弹攻击无效
按住L1后，按△、×、△、□、L2、○	攻击敌人一枪致命

科普园地



2005年年初，SONY发售了其多媒体掌上游戏系统PSP，意图从任天堂统治多年的掌机市场分一杯羹。面对这个来势汹汹的对手，任天堂推出了一款非常个性化的掌机NDS来面对PSP强大的机能。姜还是老的辣，任天堂很明智的避开了自家硬件上的不足，就像以前SONY的PS开拓的LU玩家一样，NDS的市场主要面对的是很多不玩游戏的女性和老人——当然也包括喜欢新事物和对传统游戏已经厌烦的玩家。

如今一年已经过去了，PSP和NDS两款掌机在硬件销量上可以说是各有千秋，但是在软件和口碑上则明显是任天堂先行一步，发售一年以来《动物之森》、《脑白金》、《任天狗》等游戏都是叫好又叫座，年末商战中主机和软件竟然都呈现了缺货状态，这是发售前谁也没料到的。总体说来任天堂的胜利看似突然其实又在情理之中。

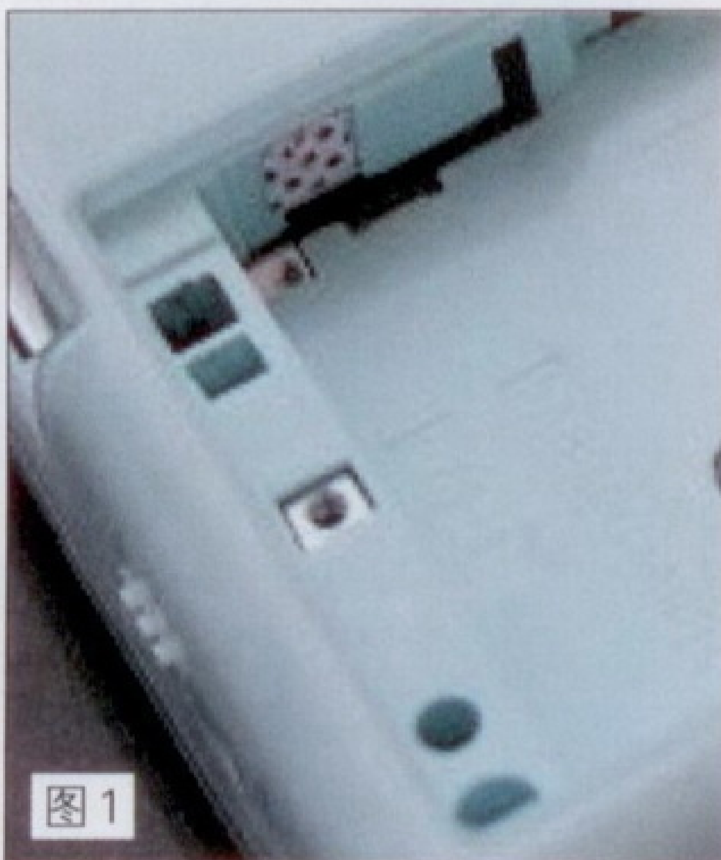
□文/飞儿



↑前段时间NDSL在日本刚开始发售时，就有大量的玩家提早排起长队在专卖店等候购买。

越小越精彩，NDSL刷机指南

从宇多田光说出“碰一下没关系吧”这句广告词开始，任天堂的这台反传统掌机就开始了老任作为掌机界之王的反击战，为了能让更多的人体验到DS的乐趣，任天堂在日本很多地区设立了DS的试玩区，从《任天狗》开始吸引很多不玩游戏的女性开始，到《锻炼大脑的DS训练》的大热卖，再到充分发挥wifi乐趣的《动物之森》和《马里奥赛车》，任天堂发展起的是一群传统游戏发展不起来的玩家，从街头巷尾到医院再到办公室人们充分的感觉到了NDS带给他们的乐趣。反观PSP却走上了以前掌机的老路，多是家用机移植作品，热卖的作品就MHP几个零星可数的，新游戏开发成本和销量不成正比导致多数厂商更喜欢移植一些PS时代的经典，多数买家都是当成一个掌上媒体播放器在用，实在是可惜了PSP强大的硬件配置。



↑给NDSL刷机需要具备一定的动手能力。

2006年3月2日任天堂发售了NDS的后续机NDSL，外壳采用和PSP一样素质的钢琴漆，屏幕4级亮度可调节，电池使用时间变长而售价就比老的NDS贵1800日元。自发售以来供不应求，国内一度出现了2400的高价。近期随着供货量的增加，国内NDSL的价格也逐渐变的平稳，大概1400左右就可以拿到。估计很多没买DS或老DS玩家都准备入手了吧？因为NDS卡带的特殊性导致盗版卡至今还是传统的GBA卡带或烧录卡，而要运行这些卡带就需要将DS的固件刷FLASHME（国外强人的作品，说白了就是刷NDS的BIOS），早期的版本不支持NDSL的亮度调节功能，支持亮度调节的版本刚刚推出，而大多数的玩家对此还不是很熟悉，那么今天我们就来说说DSL的刷机详细过程。



↑NDSL推出之后不久，我国的游戏店就推出了专门的刷机服务。

首先准备刷机的朋友请注意以下几点：1、具备一定的动手能力（要是你连PS2手柄拆开都安不上的话我劝你还是算了吧）；2、工具：细长螺丝刀X1、SC-SD烧录卡X1（可以用别的刷，不过笔者用的是SC-SD）；3、软件：FLASHME（网上有下载最新版V7才是支持完美NDSL的版本）、passme+引导卡（Z版）。

第一步先把FLASHME存入闪存卡然后用螺丝刀打开NDSL的电池盖，在电池的左边可以看到一个正方形的洞，里面可以看到铜的触点（图1），以前NDS的触点上有白色、微微隆起的漆触点，而DSL的触点就比较难连接住了，不过不要担心，刷机过程中中断的话可以再接上继续。下载完FLASHME V7后将烧录卡插在NDSL的GBA插槽上，因为现在NDSL没刷机所以识别不了烧录卡，所以需要passme+引导卡，进入界面后就可以看到游戏选择的画面了，运行FLASHME按画面中的提示依次按X、B、X、B，按完后屏幕上会显示刷机的完成度。

现在用螺丝刀连接2个铜的金属点，注意用手按住电池小心电池脱落，大概几秒的时间刷机就完成了，关机把电池盖扣上。用SC-SD刷完的机器开机的时候插着PASSME按住ABXY开机就OK了，刷机完毕（图2）。另外用G6刷的话，完美免引导，使用LINK的话，不需要插任何东西，按住ABXY可免引导。

需要注意的几点：NDSL可以插着电源刷机，前提是必须在开机的情况下插着电源拿下电池，这样就解决了断电的问题，还有就是最近在网上看到很多朋友刷机的情况大多数都是刷机百分之一的黑屏情况，据说以前刷过的机器可以救回，如果不是第一次刷机的机器的话也有办法。

例子1：准备刷机一切就绪，按完XBXB后试图短路SL1，结果屏幕黑了，再开机电源灯不亮，开机不能。其中的原因可能是主版上的一个保险烧了，修好后发现只要用螺丝之类东西短路SL1机器就开不了，原因可能是换的保险和原来的不太一样，于是焊上SL1刷机，机器救活。还有一种情况就是没开机的情况下短接SL1，维修后焊上SL1刷机再次成功。



↑NDSL推出了多种颜色版本以供选择。

刷到1%无故自动断电

解决方法最好焊上那个SL1点，闪存卡上拷贝FLASHEME LITE版固件文档，这时可以完全不插PASS。插上SC CF NDS内核，开机按住abxy+select+start（自己不行就找个朋友一起按）这时候会强制进入supercard的菜单页面，但是会出现2种情况，第一种就是上屏幕可能会花屏什么都看不到，还有一种就是正常能看到东西。多试几次进入到第2种就没问题了，重新进入NDS模式选择，不用考虑直接执行FLASHME LITE的文件刷机，100%后关机现在全部正常了，亮度也可调，结论就是只要你的爱机刷FLASHME刷了百分之一也有救回的可能。

以下为一位网友总结的结论：经过多人刷机的经验，已经确认NDSL刷坏的原因，是因为连接SL1如果磕碰不断，会很容易导致黑屏（NDS就算磕碰，也不容易黑，只是进度条断开而已，为什么会有这个区别，目前不清楚），而只要可以做到保证连接SL1，则黑屏出现的机会很小。解决的方法可以在刷机前用铝铂纸或者柔软的铜丝塞满SL1那个孔，或者拆开机壳，焊死SL1也行，这样刷机相对保险。如果已经是黑屏了，大家可以尝试先连接好SL1，接着插入引导卡，并按"SELECT+START+A+B+X+Y"6键不放开机，如果可以重新看到刷机画面，那意味着可以再次补刷。

关键就在于要先连好SL1的情况下再开机，这样看到刷机画面的机会比较大。

其实我感觉没这么可怕，本人帮朋友刷了4、5台机器都没问题，因为没碰到过这种情况所以不太好说，看来刷NDSL这东西还得看你的RP怎么样啊！如果实在感觉不保险就找个BOSS帮你刷吧，毕竟大多数玩家都不是富翁，1K多的机器刷成砖头谁也受不了，几十块钱刷坏了机器算他的。

最后祝大家玩的开心，有能力的话喜欢的游戏还是支持下正版吧，毕竟下载的东西和正版玩起来的感觉还是不一样的。

PS：本人的DC借朋友了，所以图片是在网上幺幺的天堂找的，特此致谢。



↑任天堂的掌机是真正的老少皆宜，在日本这样的场面是很常见的。

百万殿堂

随着FC的销售势头越来越好，在FC上推出的游戏也迅速增加，所以我们“百万殿堂”回顾游戏的速度也必须相应加快了（笑）。这次我们就要介绍两款游戏，这两款游戏都是大家所非常熟悉的，一款是任天堂的另一个运动类游戏《足球》，还有一款是BANDAI的《筋肉人职业摔跤》。



←这款游戏可以说是当时FC上最“火爆”的游戏了。



→任天堂这款游戏的出现可以说填补了FC上足球游戏的空白。

火爆与搞笑兼备的经典对战！在85年提前感受职业摔跤的乐趣

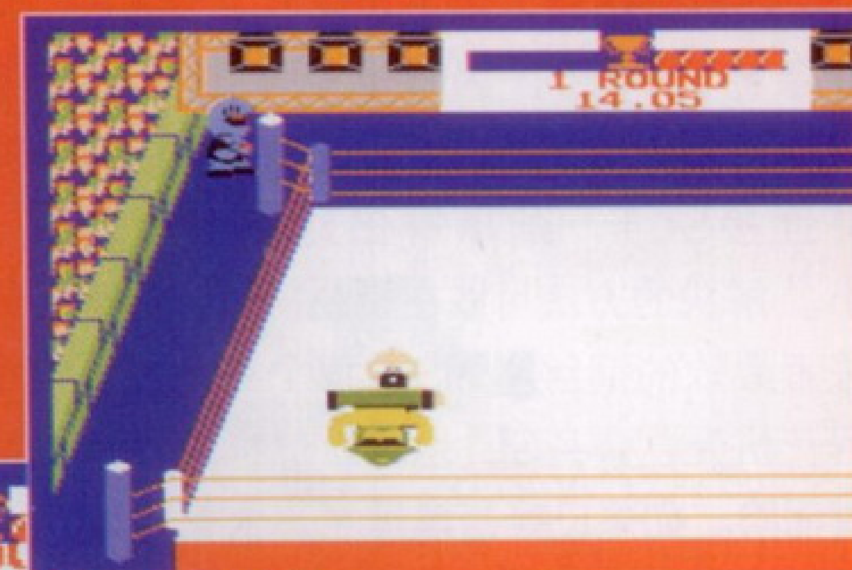


如果让大家回忆一下FC上最火爆也最搞笑的游戏，那么有很多玩家一定会首先想到这款《筋肉人职业摔跤》吧。本期回顾的另一款进入百万殿堂的游戏就是这个由BANDAI制作的销量达到了105万的《筋肉人职业摔跤》。

当时我国绝大多数人对“职业摔跤”这个词肯定会很陌生。在电视上还没有专门的体育台的年代里，美国职业摔跤这种赛事很难为国人所知。所以在当时本人玩这款游戏时就觉得非常新鲜，只见各式各样的“壮汉”在一个像是拳击台的台子上用着各种各样既夸张又“实在”的动作互相攻击，直到把一方打倒。虽然不知道这是一种什么运动但能玩到这样一款火爆的游戏确实让人大呼过瘾。

《筋肉人职业摔跤》在当时来讲制作得确实非常出色，里面的很多想法都为以后的同类游戏打下了基础，并成为同类型游戏沿用至今的设定。首先游戏的人物选择就很有特点，总共8名的备选角色在当时来讲可以说是空前繁荣了，并且每次比赛还可以选择两名角色，比赛过程中可以让两名角色轮流出战。游戏中人物的设计也很优秀，每个人物不论是造型还是所带饰物都很有个性，这也充分体现了职业摔跤中人物张扬的个性。另外游戏还很聪明地把人物设计成了Q版，这样每个人物不仅个个都显得异常“彪悍”，在打斗过程中也是搞笑感十足。

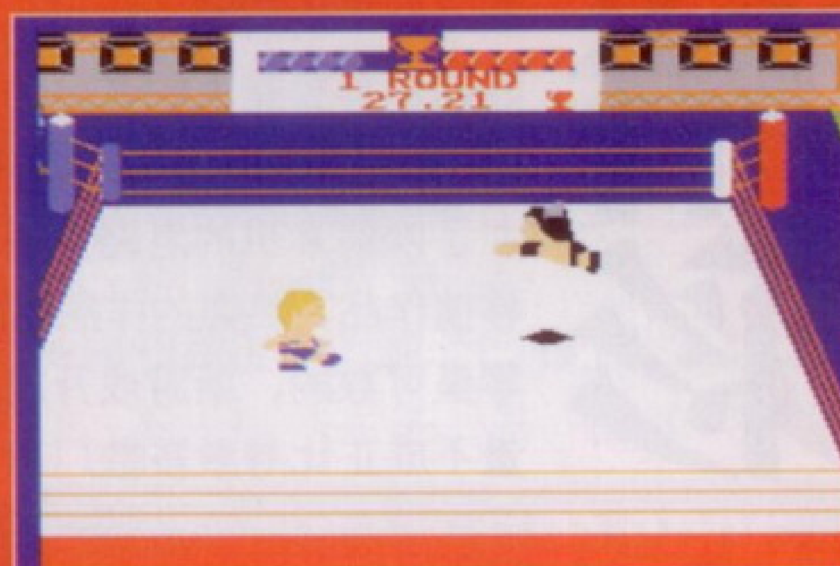
美国职业摔跤讲究的就是火爆的场面，场上的选手会不断用各种夸张的招式来攻击对手，虽然这些动作大多只是选手们在场上逢场作戏，但火爆的场面确实让人非常过瘾。在游戏《筋肉人职业摔跤》中也很好地再现了这些火爆场面，不论是“飞踹”、“抱摔”还是利用场边绳索飞身攻击等等夸张的动作都可以在游戏中实现。而且在游戏中这些动作可是会实打实的攻击到对手，因为游戏中是有体力设定的，玩家必须把对手的体力消耗完后才能取得胜利，所以这款游戏的对抗性还是非常高的。看着这些Q版的人物不断使用夸张的动作攻击对手，再配合FC游戏特有的简单而又略显滑稽的配音让人在游戏中既热血沸腾又爆笑不止。另外此游戏还有一点比较特殊，就是加入了必杀技的设定。每个人物都拥有一个独特的必杀技，使出这些动作火爆、威力巨大的必杀技后往往能起到逆转战局的决定性作用。但必杀技可不是随便就能使出的，在游戏过程中会随机从场外射入一种闪光的“能量球”只有取得才能使出必杀技，所以争夺能量球便成了决定胜负的关键，尤其是在二人对战时争夺能量球的场面完全可以用“不择手段”来形容，和自己的小伙伴一同对战过此



游戏的玩家们，如果回想起自己当年为取得能量球而使出的种种手段，想必都会露出会心的笑容吧。

虽然职业摔跤当时在我国还不为人们所知，但

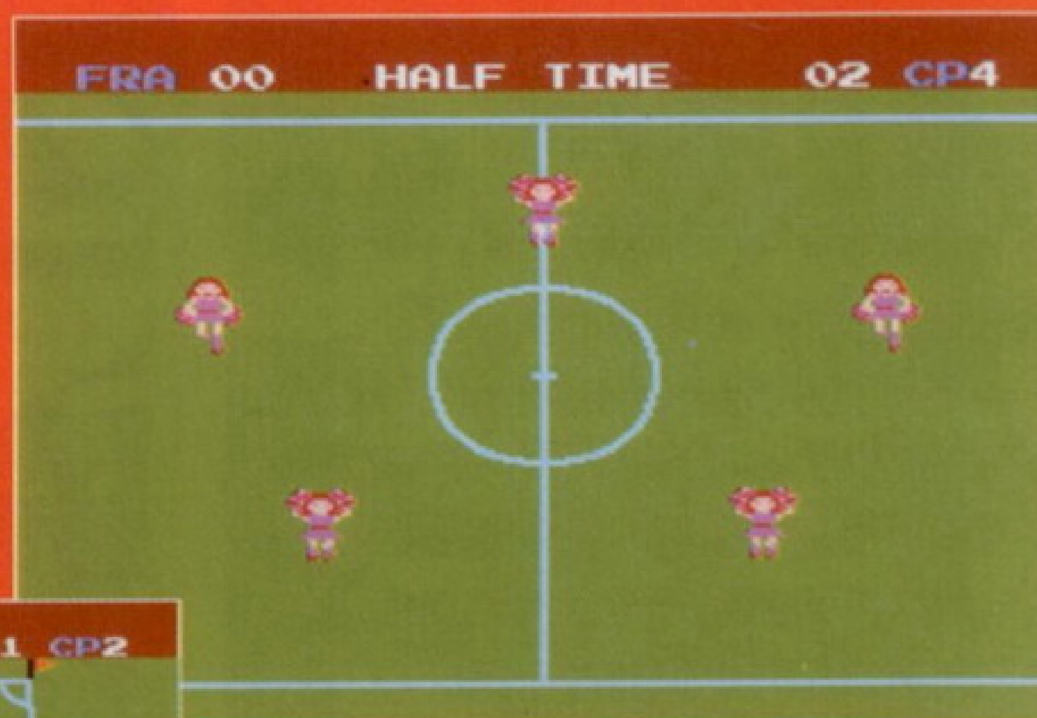
←这一招在职业摔跤里的专业名称叫作“天魔降临”，好孩子可千万不要随便模仿哟（笑）。



是在日本职业摔跤的人气可是非常高的，可能也是因为当时的社会压力太大，职业摔跤这种“无所顾忌”的竞技项目受到了人们大众，尤其是中年男性的热烈欢迎。BANDAI适时地在这一时期推出了以职业摔跤作为题材的游戏，并且游戏的品质也确实非常出色，所以此游戏得以进入百万殿堂成为一代经典。

任天堂运动系列第4作再创佳绩 FC上首次体验足球运动快感！

这款《足球》是任天堂继《棒球》、《高尔夫》、《网球》之后的第4款体育运动类游戏。这款游戏也获得了很大的成功达到了153万的销量。虽然在FC上推出过很多足球类的游戏，其中既包括与这款《足球》相同的运动类也包括之后



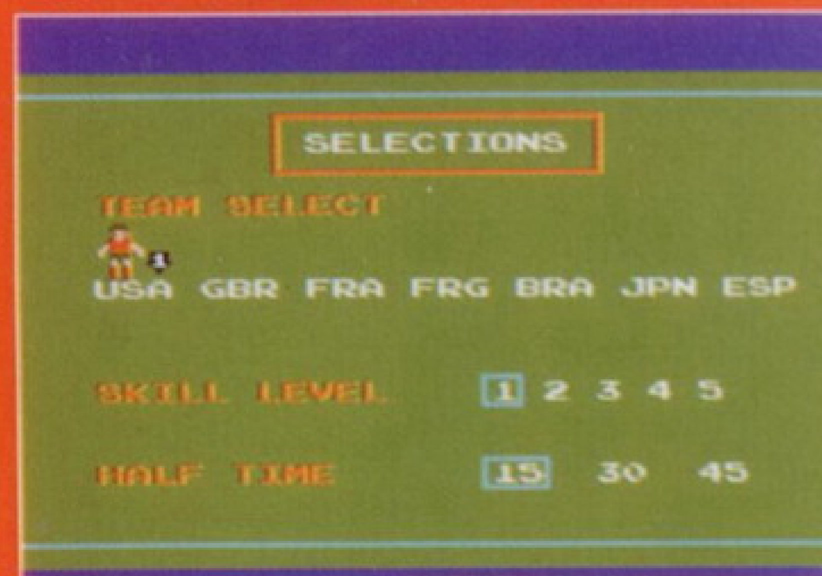
↑看了这么多年足球比赛从没见过中场休息还有拉拉队，不由让人怀疑制作组是不是真的懂球。



BANDAI等公司创造性地推出的球队模拟经营类等等。但由于任天堂的这款《足球》推出的时间最早所以受到了当时人们很大的关注。

《足球》这款游戏采用的是六人制，玩家可以随意控制场上的任意一名球员，不过得当球员在进攻中接触球或者在防守中接近球时才可以切换，有点类似于现在KONAMI的《实况足球》系列（当然场上球员的跑位意识绝对不可同日而语）。在这样的换人设定下玩家可以随意按照自己的思路制订战术，控制全局。而且比较特殊的是在对手接近自己禁区时玩家还可以控制自己的守门员，这也加大了游戏的乐趣，尤其是在两人对战时。

但这次的《足球》与任天堂的另外三款运动类游戏比起来还是有一定差距的。任天堂之前在FC上推出的《棒球》、《高尔夫》以及《网球》都可以说体现出了该项运动的精髓。虽然游戏的画面很“简陋”但出色的手感和系统完全可以让玩家在游戏过程中充分体验到该项运动的乐趣。而这次的《足球》好像就差一些了。首先游戏的系统采用的是6人制足球，如此在配合上就一定会有一些缩水，也许受FC机能的限制这也是不得已的事情。但是游戏的手感也不是很好，操作共分两个键，但这两个键的分别不大，只是踢球时的力度不一样而已。所以在游戏过程中没有明确的传球和射门键，玩家无法将球准确地传给队友，只能把球踢向一个大概的方向然后再换为附近的队友去追。另外在射门时准确地说不是把球射向球门而只是简单地踢过去。所以这款既没有配合也没有激情的足球游戏很难让玩家找到真实足球比赛的感觉。本人在重玩这款游戏时倒是想起了自己小学上体育课时整个班的男生追着一个足球乱跑的情景（笑）。



虽然《足球》这款游戏的手感并不是很好但作为FC上最早的足球类游戏还是有着不错的品质，再加上任天堂这个在当时越来越响的名号，所以也不难理解这款游戏为何能够进入百万殿堂。

SFC版魂斗罗精神

在荒废的都市中，暴风雨般的子弹正在袭来！从前的战斗只能算是序曲。在数次战胜外星人的人类面前将出现前所未有的恐怖！神秘的力量和科技能力使外星人空前强大。但是在被废墟掩盖的城市中，我们的魂斗罗英雄为了收复失地，再次发起抗击外星人之战！

魂斗罗精神

机种	SFC	关数	6关
定价	8500日元	密码	无
发卖公司	KONAMI	生命值系统	无
开发公司	KONAMI	剩余机会系统	有
发卖日	1992年2月28日	接关系统	无限
游戏人数	1-2人	难易度选择	有

故事

西历2636年，数次败给人类的外星人重整旗鼓，准备再次向人类发动大规模全力侵略。这次无论从数量上还是科技力量上，外星人都空前的强大。在它们面前，人类的力量显得十分薄弱。但是半年以后，在已经成为废墟的都市中，出现了两名我们十分熟悉的面孔——比尔和兰斯！是的，身经百战的地球上最强的战士将向外星人发起最危险的挑战！我们大可以放心，因为我们的魂斗罗英雄已经成功地执行过数次歼灭外星人的任务，他们的战斗能力已经今非昔比！

STAGE 1 被占领的街道

战斗开始，注意来自四面八方的敌人，得到炸弹后，一路狂奔来到写有“天狗堂”的建筑前。小心从窗户里跳出的敌人，和从后面跑来的人面狗。接着会被一座要塞挡住去路。要塞和《魂斗罗》一代的第一关BOSS几乎一样，注意上面的阻击兵，先破坏炮台，就可以轻松摧毁要塞。然后可以乘上一辆装甲车，攻击能力大大增加。但是来到喷火地带时，装甲车也会被破坏，所以只能继续用手中的武器与敌人战斗。过了喷火地带会遭遇敌人的一辆战车，想办法来到屏幕的最右端的安全地带，可以轻松将其击破。之后打落一架轰炸机，再冲过一片火海，屏幕会再次停止，本关的BOSS奴隶兽塔卡会冲破大楼，出现在主人公面前。腹部是其弱点，攻击弱点的同时，随时准备跳到高台上躲避BOSS的攻击，如此反复就可过关。

STAGE 2 被破坏的高速公路

本关是可以选择降落地点的，建议选择在右上方降落，并按照顺时针方向攻略是最有效率的。地图上主要是两种陷阱：地雷和崩坏的道路。踩到地雷后，并不会马上爆炸，如果能很快躲开基本上问题不大。至于崩坏的道路，就算不接触也可以过关，所以基本不用担心。本关的攻击目标主要是5个半圆形防守炮台，只有在炮台打开时对其攻击才是有效的。来自炮台的放射状攻击可以卧倒躲过，但要注意蜈蚣怪和红色士兵。本关的BOSS是一个有多个炮台的机械蜘蛛，炮台就是6只脚和1条尾巴，弱点是红色的核心。最初弱点是隐藏的，先破坏BOSS的尾部，尽可能远距离攻击。然后依次破坏6只机械脚后，再集中火力攻击弱点。

STAGE 3 工场地带

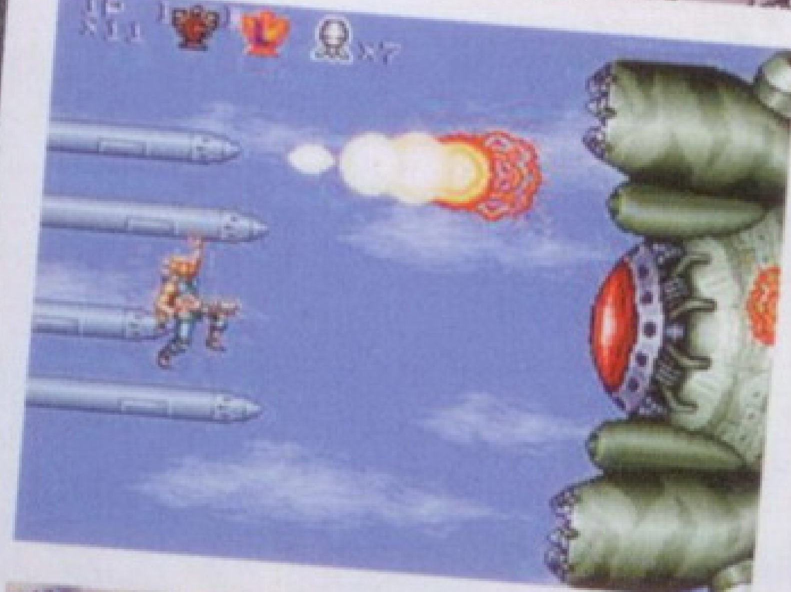
一上来可以看到右边飞来的武器胶囊，击中后可以得到火焰枪。本关火焰枪可以大派用场，所以一定争取得到。向前走了一段，就只能靠单手悬挂式前进了。这时要注意天空袭来的几只飞行怪物，用火焰枪将它们全部消灭后，3段的变形机器出现，必须击破才可前进。只要注意它的回转攻击，用火焰枪将其下方的弱点核心摧毁就可以通过了。然后画面强制变成纵向移动，又从下方来了一个变形机器，只有一边向上攀登，一边攻击了。将其破坏后，画面又变成横向移动。来到了能看见月亮的地方，浮游机器巢穴登场。它会放出大量的鸟人，不过用火焰枪可以很容易通过。之后来到一个房间中，遭遇两个机器人兄弟，要利用左右的墙壁，爬到屋顶的安全地带，就可以摧毁它们。这时，本关的BOSS喷火大型机器人打开后面的墙壁出现。眼睛发射跟踪激光、嘴里喷火，就是它的基本攻击，此外还会放置定时炸弹。基本就是利用攀登墙壁和屋顶，采取循环攻击法就可以顺利过关。

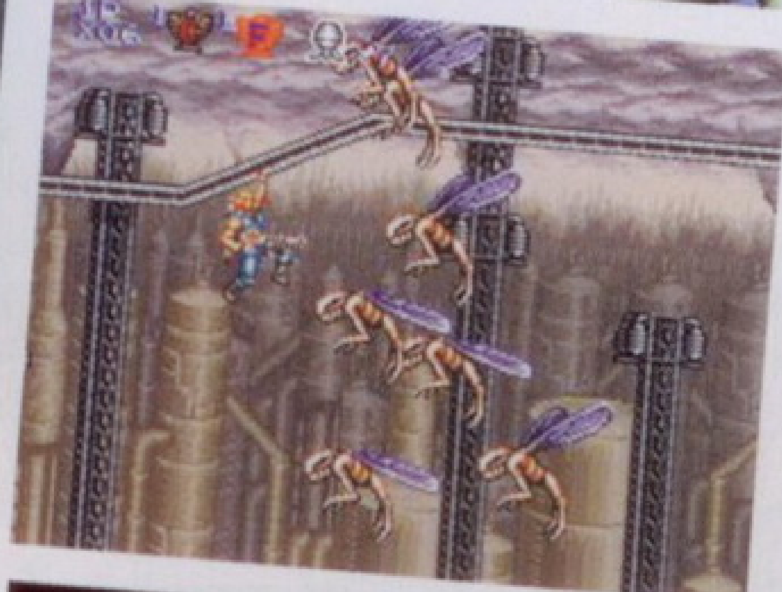
STAGE 4 空中战斗

本关的前半是强制横向高速移动，乘坐空气动力摩托车，超爽无比。消灭一些同样骑摩托车的敌人和一些杂兵、战车，头顶会出现巨大的空中战舰。这便是本关的BOSS。首先破坏其两门激光炮，之后是三座炮台，要等舱门打开时攻击才有效。然后出现巨大的机械手臂，其实没必要攻击，只要一直处在画面最右端，等屏幕拉过去后，机械手臂便会自爆。再消灭一些黑色士兵和一门激光炮之后，战舰BOSS就会暂时离开。然后出现了好像《沙罗曼蛇》中的飞行器，注意躲避它的两只手臂，攻击其头部就可将其摧毁。这时我方的直升飞机登场，抓住下面的导弹就可以进行空中战斗了。敌人也派出了飞行忍者，注意躲避其飞镖攻击将忍者击退后，直升飞机便向BOSS发射了4枚导弹。利用手臂抓住导弹，可以上下移动，打破战舰BOSS的盾牌后，导弹攻击到BOSS的核心，出现大爆炸。不过一阵尘埃之后，我们的魂斗罗英雄仍然健在。













STAGE 5 悬崖峭壁中的流沙

还是一上来就选择降落地点，建议在左上方降落按照顺时针攻略是最有效率的。注意地图上的流沙和强制右方回转的旋涡流沙，在旋涡处按左方向键可以抵消强制回转。本关的敌人主要是些爬虫类怪物，几乎没有攻略上的难点。BOSS是大型秘密实验生物，弱点是中间的眼球。此BOSS会利用4个方向发出手臂进行追尾攻击，和发射火球。可以用散弹枪或其他强力武器先破坏其手臂，再对眼球攻击。但眼球受到一定损伤之后，地面的流沙会向右流动，此时要注意调整方向，以免遭到火球攻击。可以灵活运用L键的左回转，基本上坚持一会就可以将BOSS摧毁。

STAGE 6 外星人的核心据点

本作的最终关，横向移动画面。一路前进可以碰到以前系列中很多著名敌人：天王鬼、心脏、阴兽金恐……等。击破方法和以前差不多，由于不是最终BOSS，所以难度都略微简单。击破阴兽金恐之后，画面变成纵向移动。在攀登墙壁时会出现一只机械飞龙，弱点是头部。利用上下移动，可以轻松将其搞定。到达地面后，天王鬼卡巴登场。难度比以前有所提高，但只要耐心迎战就可将其击破。在之后的爆炸中，本作的最终BOSS头脑生命体萨尔现身。BOSS的大脑周围由八个细胞组成，每个细胞又可以分裂成相同的八个细胞，不过细胞只是分别出现。将头脑生命体萨尔摧毁之后，我军的直升飞机再次出现。就在抓住下方的导弹准备离开之际，BOSS又装备了盔甲，变身之后前来追赶。注意两只机械手臂，掌握攻击时机，经过一番苦战最终将BOSS真正摧毁。然后利用直升飞机离开外星人的巢穴。

魂斗罗传说 Vol.10

警告！外星人接近中！“魂斗罗”是指天生拥有热情的斗志，具备游击战术的最强战士。上一回给外星人沉重打击之后，迎来了西历2636年，外星侵略者这次集中了最恐怖的力量。我们的两位“魂斗罗”英雄——比尔和兰斯，再次向更强大的外星侵略者发起了反击！这将引发魂斗罗历史上最大规模的战争。 □文/龙马

[堪称魂斗罗系列的完美之作]

有很多人把《魂斗罗精神》称为系列最完美的作品，甚至也有不少人将本作称为2D动作射击游戏的最高杰作。1988年街机版《超级魂斗罗》的游戏结局，天王鬼卡巴爆炸之后，从里面逃走一个小型外星人，这也为本作的诞生埋下了伏笔。从此街机上没有再出现过魂斗罗系列，但是想在家用机上制作出超过《超级魂斗罗》的本系列最新作，只有8位的FC显得心有余而力不足。

1990年11月21日，FC的后续主机SFC投放市场。这是一台配有16位的CPU、回转缩放机能、PCM音源……等完全凌驾于FC之上的超级主机。就像本作的宣传用语中说的那样：“高性能主机带来了魂斗罗系列的进化！”同年12月，KONAMI宣布加入SFC。在推出了一系列游戏大作之后，于1992年2月28日在SFC上发售了本作。应该说本作是《超级魂斗罗》的续作，也可以称为《魂斗罗》3代。同时也是《魂斗罗》系列的最新作首次出现在家用机平台上。同时制作小组也换了全新的面孔，是一支由新导演、新设计师组成的“TEAM-SFX”团队。被称为“机知GUY三十郎”的中里伸也是本作的导演，也是以后的MD版《魂斗罗核心》以及PS2版《真魂斗罗》的导演。







石渡大辅大神倾尽心里的格斗品牌“GUILTY GEAR”终于在多年的进化之后成为了2D格斗作品中的王道之作。如今，在日本本土这款人设脱俗，世界观新颖且厚重，操作感极端爽快的格斗作品已经成为了全民格斗游戏，普及率之广参加人数之高已经凌驾于任何一款格斗作品。而与SF3.3这款同样经典的2D名部作品有相同之处的是，GGXX也许在角色性能方面有所差异，但却利用极端成熟的操作系统与基础系统来拉平了角色之间的性能平衡，给了操作者更大的人间发挥空间。而如今，在GGXXRE基础上进行角色性能调整与新人添加的GGXXSLASH日本斗剧预选赛正在激烈的进行着。而国内各大城市街机店铺中日益增多的GGXXSLASH框体也是大家有目共睹的事实。这款经过调整之后的格斗王作将原本技巧性能颇为强悍的ED进行大幅度修正，并将JO，KY等前作中性能偏下的角色进行了提升。在角色平衡性更为接近的基础上，游戏还将前作中一些过于霸道的LOOP连携（重复技巧多次连携）进行了大幅度削减（比较明显的便为SOL的DLOOP削减）。这款经过细致调整的作品已经达到了2D格斗游戏的最高水准。而4月13日PS2版GGXXSLASH的发售对于任何一个格斗游戏爱好者来说都如同节日，大怪也借这个机会将这款优秀的格斗作品进行实质性的推广。本期，我们便从基础系统和几位角色的入门开始。 □文/大怪

GGXXSLASH特色系统

首先，我们抛开基础2D格斗游戏中的抵消，跳跃，DASH等系统不谈，单独将GGXX有别于其他2D格斗游戏的系统进行剖析说明。希望玩家朋友们能够改变传统的格斗思维方式，早日将这些新颖的格斗系统融会贯通。而当您真的了解了GGXXSLASH的全部基础系统后，会由衷的发现这样成熟的系统所能够形成的攻防变化是难以想像的多重组合，每个角色在不同的操作者手中所能表现出的风格也会大相径庭。无怪乎这款作品能够获得这样惊人的成功，它已经做到了3D格斗作品都难以表现出的操作个性。



TG 情感槽系统

虽然在GGXXSLASH中的情感槽与其他游戏中的能量槽作用相近，同为发动特定技能所用，但却在积攒与消耗上有众多不同。所操作的角色如果使用前进、DASH攻击对手本体等积极手段进行攻击TG槽便会进行不同的增加。而后退，向后疾退，长时间退守不采取进攻便会进入消极状态，会减少TG槽的积攒。而消极太长时间则会出现“危险”字样，如果此时还不采用进攻或积极手段进行反击则TG槽中的所有能量将会一次性扣除。从TG槽的增减规则中我们可以发现GGXXSLASH是非常鼓励进攻的一款格斗游戏，从游戏的根本性质上来说，这也是一款绝对不可能龟守得胜的格斗作品。



TG槽阶段表现

图1蓝色■少于25%，不可FRC（关于FRC后文会有详细介绍）

图2绿色■于25%—50%之间，可以FRC

图3红色■于50%—100%之间，可以使用RC，FRC与觉醒必杀技

图4金色■100%

受身系统

在遭受对手打击浮空后，只要非落地状态中输入7，8，9加任意键都为受身。受身后可以进行第二次跳跃与空中DASH，疾退等高级操作，但由于本作中下方角色具有最大空投权，所以受身方向被对手先读后很容易遭受第二次反击或空投。经验丰富的选手则能够在最关键的时刻选择合适的受身点与受身后的跳跃方向来摆脱逆境。



↑被浮空击打后则需要受身来摆脱压制

GG(GRARD GRAGE)防御槽系统

GG槽的位置在体力槽的下方，这个看似没有什么决定性作用的系统却让GGXXSLASH的攻防更趋近平衡，所以也称为“防御平衡”系统。而GG槽会直接影响到玩家所操作角色所承受的伤害值，承受相同技巧所受的伤害也会因为GG槽的指数而有所区别。

一般情况下，GG槽越高所承受的伤害越大，GG槽越低所承受的伤害越小，GG槽当受到敌人攻击时候会减少，而防御对方攻击时GG槽便会增加，而如果脱离受创与防御状态后，GG槽如果高于初始值会缓慢恢复到初始状态。但如果低于初始值便会瞬间恢复到初始状态。而GG值如果高于设定峰值会闪光，此时只要遭受伤害不管玩家是否在输入技巧都会形成COUNTER HIT，从而更容易遭受更大破坏力后续连携的伤害追击。而GG值由于会受攻击而减少，所以当玩家选择多段连携时候对手的GG槽会不断递减，这也便是我们见到GGXXSLASH中多段连携到最后却造成伤害有限的原因。这样的设定保证了游戏伤害的平衡，避免了恐怖连携的出现。而在游戏中我们则应当挑选起始攻击威力低的P或K进行起手，这样尽量不让对手的GG槽递减的结果是让最后大威力结尾的S或HS系打击不受太大的GG槽伤害递减的影响。

GC基础连携与跳跃GC，跳跃基础连携带系统

这也是GG系列的一贯的特色，每个角色都可以实现从低等级攻击向高等级攻击进行的基础连锁。基本上都为P-K-S-HS-D这样的等级顺序，玩家可以进行自己的基础连锁开发，当然这些基础打击也包括了下段打击（例如2P-2K-2S-2SHS

……等等并与站立打击互通）。其中众多中间基础打击环节以及最终收尾打击都可以进行必杀技抵消，对于不同的角色有不同的杀伤抵消方式，这在之后的角色研究中也会有相应的基础连携介绍。而GC同样可以在空中实现，但对应不同的角色要进行不同的GC开发，在连续技中，GGXXSLASH也可以实现从地面GC向空中GC的延伸，而一些基础打击也可以进行跳抵消之后形成地面连携—空中连携这样的技巧。

一击杀系统



↑一击杀系统成功的画面非常华丽。

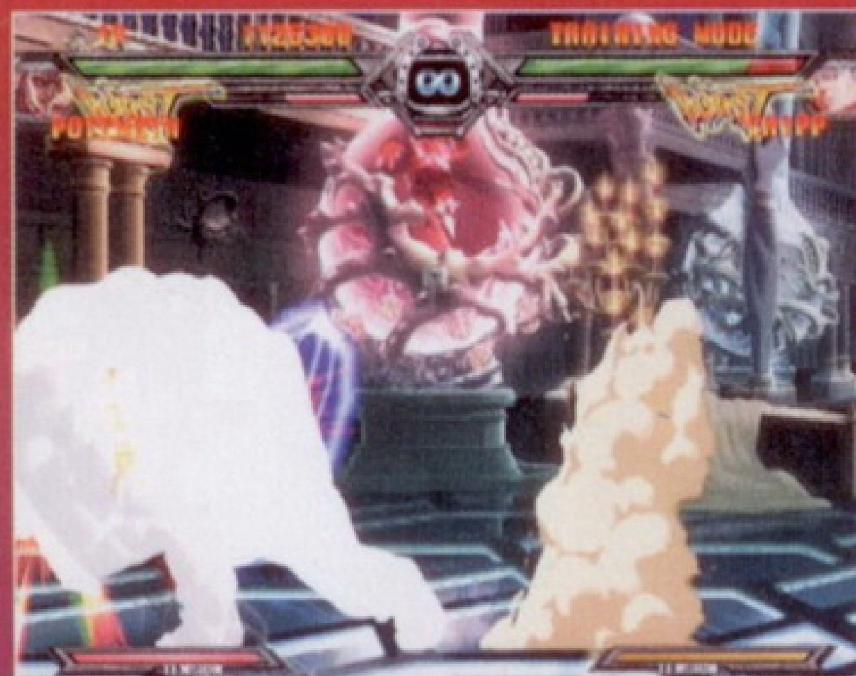
如果在对战中同时按下除了D之外的四个按键的话，便会进入一击杀环境中。角色只要输入236236HS便可以发动每个角色特有的一击杀技巧。而如果命中则可直接取得该局的胜利，如果失败能量槽则在本局消失，而在下回合则会恢复。由于在一击杀准备阶段牺牲了TG槽，所以在准备阶段中无法使用任何TG槽消费技巧。在准备阶段中也可以重复输入四个按键恢复到平常状态，但不会保留任何残存TG能量。

特殊移动系统

在GGXXSLASH中，特殊移动技巧基本上包括了地面DASH（66），与疾退BACK STEP（44），而前冲DASH无论是发动还是最后收尾时都有一定的硬直，在收尾硬直时并不可以防御，但可以利用必杀技，BURST（后面会介绍），FD（后面会介绍）来抵消硬直。而在疾退BACK STEP的44发动瞬间所有角色都有一定的无敌时间（无敌的时间各个角色不尽相同）。掌握好BACK STEP的时机可以说是GGXXSLASH这款高速格斗游戏中有效的防反手段之一。而空中也可以实现空中DASH与空中后退，输入方式为跳跃状态中66或44，与地面前冲或后退不同的是，空中DASH开始硬直很小，结束并没有硬直。而空中后退并没有无敌时间，但疾退距离很远。GGXXSLASH还可以实现低空DASH，与低空后退。输入方式为96（低空DASH）74（低空BACK STEP），这个高级操作技巧在低空压制与瞬间战术后退中都起到了决定性的作用，一定要熟练掌握。

RC(ROMACE CANCEL)与FRC (FORCE ROMANCE CANCEL)系统





RC和FRC可以说是GGXXSLASH最有突破性的技巧设定之一，因为这个系统的存在而让众多不可能形成的连携变为可能。Rc与FRC的发动都有共同之处，可以说都是在通常技，或必杀技发动时，在对手命中或防御时同时输入任意三键则可以取消角色的技巧发动硬直。RC消耗为一半TG，但不同的是，FRC为一些特定技中的特定帧数发动时才能形成，消费比RC要少一半，为消耗1/4TG。而RC与FRC之后的连携众多，也是每个角色都比较攻克的连携基本功之一。

特殊跳跃系统



在本作中的特殊跳跃系统首先要提及二段跳跃，基本上所有角色在一次跳跃中再输入7，8，9都可以实现两段跳跃（CHIPP可以实现三段跳跃，属于角色特质）。而本作中更有特色的连续技取消JC（JUMP CANCEL）也是利用特殊跳跃抵消形成的特色连携。输入方式为在基础连携的特定通常技中，打击输入的瞬间输入7，8，9可以取消通常技的硬直并跳起，这个抵消便被称为JC抵消，而在JC中可以实现众多丰富多彩的连续技，大大革新了2D格斗游戏的连携风格。而如果JC中跳跃抵消使用大跳跃（快速输入下上）则能够形成HJC，HCJ中跳跃高度更高，也通常有角色对应的连携，但HJC中是不可能形成两段跳连携的。

DUST攻击，扫倒攻击与空中D攻击

GGXXSLASH中有一个很特别的攻击键位D，如果在地面发动D键则会形成性质为中段的DUST攻击，对手随之被吹飞，而这时操作7，8，9任意方向操纵角色则会随飞起敌人一同上升，

由于此时可以无限JC，所以可以形成一些特别的DUST连携。而在地面状态输入2D则为扫倒攻击，通常能够形成敌人即倒，并能够在连续技中收尾使用，2D一般都有抵消技巧的性能。空中输入的D键则为空中D攻击，属性各个角色不同，通常有基本空中攻击不同的打击特性。

Burst攻击系统



在体力槽下面我们很容易发现"BURST"显示槽，如果当槽积攒满后按D+任意键位则可以发动BURST攻击，且BURST能量可以代入下一回合，对于这个系统的发动有两种不同的方式，分别为蓝BURST发动与金BURST发动，相同点是都可以实现发动时浑身无敌，并摆脱受创硬直，可以在关键时刻摆脱不利局面。但不同点是，蓝色BURST是在己方防御硬直，受创硬直或倒下硬直存在时发动的，消耗全部BURST槽。启动时存在无敌状态，但却在下落时没有任何无敌属性，高手经常在连携中等待对手发动蓝BURST再进行截击便是由于蓝BURST下落完全为受创判定所致。而在普通状态下发动的BURST攻击为金BURST，消耗2/3的BURST槽。命中对手时己方TG槽全满，且上升下落全部为无敌判定，但可以遭受空投的反击。可以作为逆转TG槽积攒与提前输入BURST拦截对手固定轨迹技巧的手段而使用。这个系统的出现完全让快速压制为主体的GGXXSLASH具备了更多的变数，而被压制方就算是被无隙压制都有反击得手逆转获胜的可能，可谓神来一笔。



↑当burst槽积攒到满后，便可以发动burst反击。关键时刻发动可以摆脱压制，转守为攻。

绝对防御(FAULTLESS DEFENCE)FC系统



在防御状态中，比如4或1方向持续输入时（包含空中防御）同时输入两个打击键则可以实现绝对防御，而FD的综合特性比较复杂，首先，其耗费TG值，其次，其发动时不会被对手的必杀技耗蹭体力。但防御对手攻击时反弹的距离也相对较远，并不会产生任何GG值，可以说是绝对有利于防御方的一种防御。但由于耗费TG槽，所以看准对手打击瞬间间断输入会相对节省TG槽的耗费。

直防系统

对手攻击本体瞬间，最速输入防御为直防，此时本体身上会闪现白光说明直防成功。而直防状态中所产生的防御硬直要大大小于普通防御，更有利与被动方摆脱不利局面。但输入难度非常大，为高级者经常采用的防御方式。

防御反击系统

在TG槽高过50%的前提下，在防御对手打击的瞬间输入前加任意两个键位则可形成防御反击技，且耗费50%TG，这个技巧如果成功可以打破对手的持续进攻，特定角色的防御反击技巧的作用更直还非常大，得手后甚至可以进行追打。但此技巧也并非没有受创硬直，如果对手防御后通常也会被最速打击确定。

伤害修正系统

很多朋友对于GGXXSLASH中的角色连续技的威力质疑，感觉除了对手防御GG槽的作用之外不应该只有这么少的杀伤，实际上，为了避免一些通用性连携威力过高，破坏游戏的平衡性。作品设定了一些技巧有伤害修正，如果以这些被修正技巧作为连续技发动，则是连续技威力乘伤害修正才是真正的连携伤害。

热门角色分析(1)

由于篇幅有限，笔者只能将多数角色的风格和基础操作在立回与基础连携进行交代，希望能够给玩家朋友们起到启蒙与举一反三的作用。而本次先介绍8名使用率较高的角色。对其他角色感兴趣的玩家请持续关注下期的格斗天书。



FAUST

中远距离牵制的达人，基础性能与截击能力都非常强劲的角色。由于操作方式非常传统所以泛用性很强，众多玩家也是从这个角色开始接触GG系列。

基础攻击性能分析

近S■攻击发定速度较快，多为连段发起使用。

远S■最为主力的中距离牵制技巧，攻击判定距离与发动速度都非常出色。可236P取消。

HS■多段打击技，可以直接代入连段，也可近距离固化对手。

P■发动速度最快的近距离打击技，断打截击或反击时作用非常明显。



←FAUST的空中2KFD抵消是这个角色必须掌握的高级技巧。

K■有一定对空与对前打击效果的强硬技，如果COUNTER对手可以使用反弹连段。

2S■对空判定效果非常明显，地面如果命中可以引发摇晃。

2HS■本作中对前判定异常强大的技巧，可用P取消持续使用，抵消其他必杀技使用效果明显。

2P■最主力牵制技巧，在近距离持续固化对手所最常用技。

2K■极为霸道的技巧。作为FA压制起身的最主力技巧而存在，多段效果非常明显，且可以抵消众多技巧进行多择。

2D■距离很远，且可以跳取消技巧取消。大多出现在地面连携的收尾。

6HS■发动速度非常缓慢但威力强劲的中段技，并可以进行技巧抵消。

6P■上半身无敌的对空技,发动速度有限但范围优秀。

空中P■空中发动速度迅速的技，并可以形成空中基础连携的起手。

空中K■对下判定优秀的技巧，并可以配合空中2KFD抵消形成高级中段技。

空中S■对下中远距离牵制效果不错，大多也在空中连携中使用。

空中HS■攻击判定距离极远，但攻击范围很有限的技，远距离牵制对手不能擅自跳跃的主要技巧。

空中2K■可以与其他空中技巧相配合抵消，固化效果比较明显，如对手防御点过高可以使用空中236S来抵消。

空中D■对下判定极为优秀的技巧，高空下落使用推荐，命中对手可引发摇晃。

必杀技性能分析

236P■随机扔出各种道具，也是FAUST进行后续进攻的基础，应当按照不同的道具属性安排不同的牵制进攻战术。

236S■突袭与连段中实现后续连携的基础技。之后撑刀后的变化分别为：P：伸头打击；K：地面花；S：扔东西；HS：飞突（236S命中后大众后续）；跳：移动；426K—4(—236P*3)：远距离骚扰技，多在基础技抵消后使用，特别是2HS更为普遍。。



←以随机扔出物品的不同来组织攻防战术也是这个角色独有的特点。

空中236P■炸弹攻击，空中对地面牵制技巧，扔之后通常要发动HS防空后落地组织压制。

空中236HS■空中飞突。

214P/S/HS■怪异的移动攻击，开门的都可RC，FRC。

214HS■主力近距离防御不能技，注意并不是背投，多在2K后与近身变择中使用。

【觉醒必杀技】

236236P■扔出众多道具。在局势不明朗的时候发动可以依靠多道具获得主动的局势。

236236S■下段突刺，可反击使用与连携使用，命中后确定按键，可造成恶魔杀伤（3）或天使本体浮空（1），技巧可FRC。

基础连携介绍

基础DUST连携■D（持续拉上）—JHS—JHS—JK—JP—JK—JK—JS—JHS。

基础连携■2P—2S—2D—236P（主力地面牵制连携）。

起手代入S—HS（或2S—2HS）—236S—HS。

起手代入S—HS（或2S—2HS）—236S（RC）—DASH—K—JK—JK—P（或S）—HS。

起手代入S—HS（或2S—2HS）—236S（RC）—DASH—K—2S—JK—P（或S）—HS。



华丽压制的代名词，最高技术含量的角色代表，使用难度超高。由于主力技威力修正比较明显，所以并没有爆血连段，但持续固化进攻能力罕有人及。

VENOM

基础攻击性能分析

P■与其他角色立P作用重要相比，VENOM的立P则只一般在球阵中使用。

K■由于硬直较大,所以使用率不高，但地面牵制时有时也应使用。

近S■发生非常迅速且为3段的超主力技巧,3段后对手浮空,可以进行连携追打。

远S■最关键的中远距离牵制技，性能非常优秀。

HS■单段威力非常惊人的技巧，不可抵消2D,一般在连携或半断空中使用。

6P■极强的对空技,发生快,打点高,距离远,6P如果一旦成功后便可以直接代入对空连携，是转守为攻的重要手段之一。



6HS■中距离最为主力的牵制技巧，发生非常迅速，且对空对地性能优秀，能够强制对手不敢起跳,绝对的主力技。

2P■一般只在球阵中使用的技巧。

2K■发生虽然迅速，但修正非常打的下段起始技。

2S■近距离最为强力的牵制技，发生速度非常快。并经常在高级连段中使用。

2HS■一般只应用于先读防空的技巧。

2D■发生速度在全角色中几乎最快的2D技，并可以形成2HIT打击。

JP■可以用于断空与空中球阵发动。

JK■一般只在发动球阵中使用的技巧。

JS■可打逆向，对地效果明显的空中攻击。

JHS■超级强力的对下判定让其成为本角色最关键的对下压制技巧。

JD■很少用的基础技巧，不过对上判定还是比较明显的。

必杀技分析

J236S■超主力中段起始技，落地连携的基础。

J236HS■也为主力中段技，连段用。

4蓄力6S(4种等级变化)■中远距离牵制技巧，可压起身，可FRC。

4蓄力6HS(4种等级变化)■远距离牵制或连段专用技，可FRC。

2蓄力8S■超级主力发动压制技，可形成特定连段。

2蓄力8HS■牵制与截击并重的技巧。

623S■连段专用技巧，单独发动破绽极大。

623HS■连段专用技巧，具追踪效果。

623K■移动技，可以移动到己方第一颗球生成位置。

214P/K/S/HS(空中也可发动)■球生成，为VENOM的灵魂技，各种打击发动配合都与此技发动的位置有关。

421P/K/S/HS■打击发动并球生成，打击压制或连段使用，更加能为后面的球压制打好基础。

【觉醒必杀技】

J236236HS■爆血技巧，不过实用度很低。

2141236S■最强主力压制技，也是本作中最为恐怖的空中道具之一，发动7—15无敌，在对手倒下后压制发动或己方不利时44发动都可以起到强力压制或转守为攻的效果。



←在压制起身时经常会提前输入的技巧，之后有利于持续固化压制。

基础连携介绍

基础DUST连携■DUST（持续拉上）—HJ—JHS*2—JS—JP—JS—JP—JS—JP—JS—JK—JS—JD。

基础背投后连携■投—立S(1~2HITS)—J236HS—球生成。

基础连携■对手站姿:2K—2D—球生成。

2K—2S—2D—球生成。

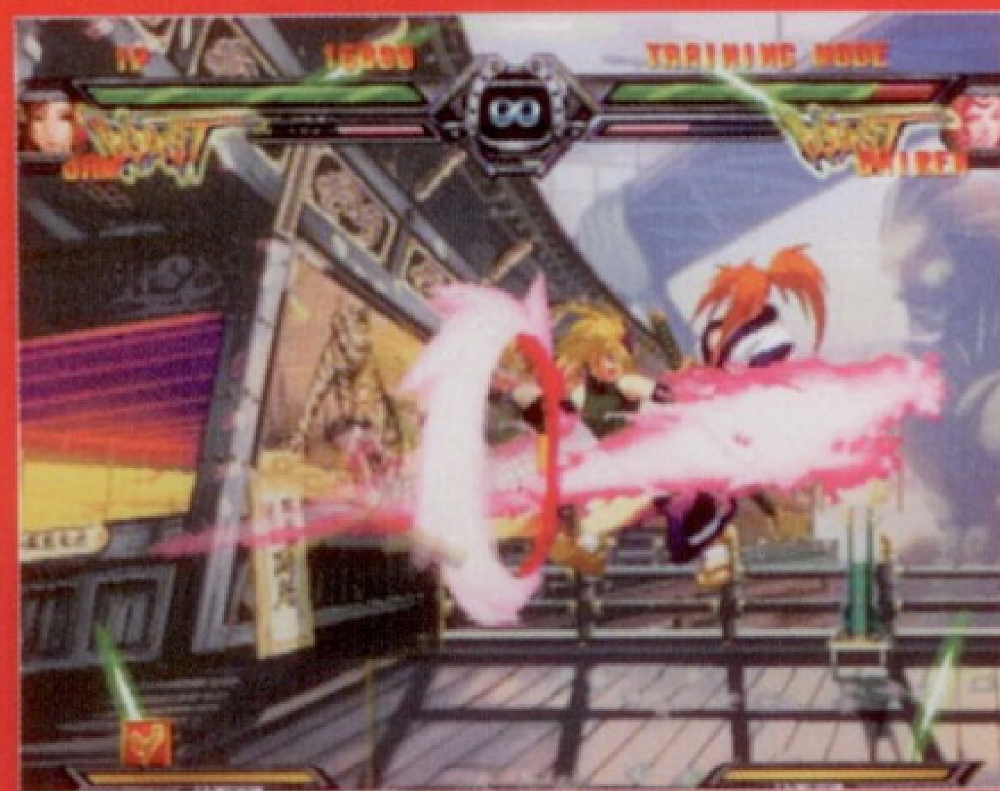
2K—立S—2S—2D—球生成。

2K—立S —6P—立S—6P—2D—球生成。



基础攻击性能分析

P■打点很高，距离在全角色中也属于超短距离。性能一般，但可以和2P组合使用，迷惑效果比较强。
K■发生非常迅速的下段技巧，攻击修正90%，但由于对手防御后己方有利，所以是纱梦展开地面战的最主力技巧之一。
近S■攻击判定时间极长，是连续技起始的基础，也是46成功格挡对手攻击之后最为常用的反击起始技。
远S■攻击距离与判定持续时间都非常优秀的技巧，纱梦最主力的牵制技，并可以利用DASH后惯性输入S，加长判定距离。
HS■具有3HITS的连锁攻击能力，命中对手后强制对手进入蹲防御状态，除了在连携中经常需要运用之外，还可以让防御中的对手持续消耗GG槽，在这样的连携之后对手一旦受创则会造成绝大的爆血伤害。
D■这里要特别说一下纱梦的D，她的D与其他角色的D不同，经常能够代入压制连携中使用，并没有任何被确定之忧，命中率相当的高，并可以作为纱梦的主力破防技而使用。
2P■不但发生速度惊人，并能够在对手防御后造成4F有利，可在持续压制时使用，也可在被压时发动反击。
2K■非常强劲的下段攻击，但可惜攻击修正比较大，且由于纱梦的站立K下段性能优秀，2K基本上只在持续对牵制时使用。
2S■对横向攻击判定明显的基础攻击，攻击修正80%，并且在COUNTER后能够让对手形成摇晃，为纱梦最主力地面牵制技巧。
2HS■主要在连续技中使用的技巧，单发判定极大但硬直更为恐怖，不推荐平常贸然发动。
2D■技巧发动速度极快，中距离牵制最主要的下段技巧，后面还可以直接抵消技巧压制，而2DFRC更可以进行骗投，效果非常明显。
6P■绝对主力的对空技巧，但动作硬直非常大，需要准确判断对手在空中压制状态中发动才可。
6K■集中对手可以强制站立，单发破绽非常大，但如果令对手强制站立后又可以给纱梦提供了继续低空DASH压制的机会，所以应在对战中看准时机使用。
6HS■判定虽然非常强，属于强制的牵制技巧，并可以后续强力连携。但近距离单发命中或防御都为背投确定，所以一旦超近距离被对手防御一定要最速RC。
JP■攻击距离短但是判定发生很快。一般用在低空DASH后。
JK■横方向判定较强，主要做空对空牵制。并可以形成其他空中技巧中的过渡而存在。



←纱梦的近距离多择破防能力突出，经常最后以龙刃三式收尾的连段威力十足。

JS■最强对空跳跃攻击，并在空中极限连携中使用。
JHS■攻击判定持续时间非常长，是纱梦空中断空最为常用的技巧，并由于攻击判定范围很广可以很容易形成逆向攻击，并在低空DASH中也经常起到连携作用。
JD■2HIT，主要用于低空DASH连携和连续技中的技巧。

必杀技分析

22K /22S/ 22HS■强化分别对应的必杀技，分别为强化龙刃，强化逆鳞，强化楼阁。技巧强化后攻击能力与压制能力大增，应当在攻击空当积极发动强化。
空中2K■空中对下攻击，可形成RC连段。
236S■发动时8—23F下段无敌突进技，之后再按四个不同按键会产生四种不同派生技：
236S—P■移动技，上半身无敌，能更快速地接近对手发挥纱梦的优势。
236S—K■下段攻击，击中后对手摇晃状态，且可以抵消龙刃。
236S—S■判定超级强劲的超主力迸发技，被防御之后无不利，且可以RC，COUNTER后连接的连续技可以形成爆血连段。
236S—HS■性能逆向打击的迸发技，且制晕值非常高。
46■格挡技，可以格挡对手的中上段招数，之后可以用FD或技巧发动抵消硬直，这个典型的防反技巧当然也可以连续发动，形成连续被斧。
236K■攻击力非常大的技巧，可RC，多用于连携中或直接打击大破绽出现的对手。
214K■中段打击，可RC，发动时有无敌判定时间。空中使用或低空DASH后使用效果也非常不错，命中之后形成的连携也是纱梦杀伤的主要途径之一。
623K■有无敌时间，并可RC，可作为对空技使用，并可以在低空DASH中发动为奇袭。
注■236K，214K与623K这三个技巧可互相抵消，并一共可抵消两次，但不能相同招数进行抵消，并称为“龙刃三式”。

【觉醒必杀技】

632146S■无敌时间很长的超必杀。
632146HS■有着极长无敌时间的超必杀，可以起身裸杀使用，并且对手防御纱梦6F有利，所以可以在进攻中大胆使用。
236236HS■双HIT超强打击，第二HIT可浮空，且第一HIT有150%攻击修正，所以第一段命中后的RC连段也会修正为150%威力，爆血能力十分可怕。

基础连携介绍

基础DUST连携■DUST（持续拉上）—JHS—JD—JS—JHS—JD—JHS—JD。
基础连携■S—S—2HS—刃三式。
近S—6P—近S—6P—2D。
K—2S—K—2D。
浮空基础连携（包括投FRC之后）■K—远S—JD—刃三式。



基础攻击性能分析

P■近距离发动速度很快的近战牵制性技，实用率并不高，但可以在挥空DASH骗投中发挥作用。
K■超级主力技巧，无论是DASH或近距离发动都可以很好的截击欲跳的对手，并是SOL众多连段中的衔接主体。
近S■强力打击，大多也在连携中进行输入。在牵制中也可以与远2S配合抵消输入，固化效果非常好。
远S■攻击范围与发动时间都非常优秀的牵制技，截击效果也很好。
HS■中远距离牵制的最主力技巧，与S与2S抵消输入效果也非常优秀，可以抵消236P进行持续压制。
2P■实用性不高的基础打击。
2K■性能绝好的近距离缠斗技巧，通常与2D组合成为连携输入。
2HS■对空判定非常优秀，并在浮空连携中经常扮演浮空打点的作用，经常与站立K组合成为截击连携。
2D■性能优秀的扫倒技，可以组成各种喧哗实用连携。
6P■与其他角色不同，SOL的6P通常代入版边连段时使用，能够形成反弹连携。
6HS■对前判定超决，并有很大对空范围的技巧，通常与抵消236P相结合就能让一般选手头痛。
JP■发动速度超快，可以空中持续与对手僵化输出，多数相杀之后必然还是SOL占据主动位置。
JK■截击与空中连段的常用技巧。
JS■对下压制能力与断空能力都非常出众，并经常在空中连携中使用。
JHS■对下判定超级恐怖的技巧，是SOL低空压制的基础。
JD■虽然没有了D-LOOP，但在截击与连携中JD的作用仍然非常显著。

必杀技性能分析

236P■最主力牵制道具，并可以FRC。之后的多择是SOL破防压制的基础之一。
214P■为236P的伪技。
623S OR HS—214K■SOL的升龙，而DASH升龙对手更难反击。本技可RC。
214S■地面冲击技巧，命中后可RC代入连段。
236K与空中236K■低空K系突击，可以与其他基础技巧配合为地面连携。
236K持续■可以将对手击打成浮空状态的强力技巧，命中后可代入连段。
214K■反弹三角K系技，如果命中对手大多可以形成版边连携，但对于高手通常会被上段无敌技截击。



623K■指令投，命中后可直接代入浮空连携。
41236HS■小突进打击，且不可由其他技代入抵消。版边命中可形成反弹连携。
空中236HS■空中截击或空中连携专用技巧。

【觉醒必杀技】

632146HS■强力向前判定打击，无敌判定时间比较长，且命中后可代入版边连携。
214214S■进入暴走状态，攻击力与技巧判定暴增，但能力消失时会进入弃防状态。

基础连携介绍

基础DUST连携■DUST（持续拉上）—JD—JD—JS—JK—JS—JK—JS—JD—236HS。
基础连携■2K—2D—236K。
2K—2D—236K—RC—JD—623HS—214K。
版边基础连携■K—6P反弹K—2HS—JK—JD—JK—JD—623HS。
指令投后基础连携■623K—JS—JS—JD—236HS。



PO

绝对的力量型角色，拥有最慢的移动能力与最强大的技巧威力。

基础攻击性能分析

P■发动速度非常快，可后续K或S进行基础连携输入，但真正的作用在于压制对手后，单P之后的连携输入或直接背投的变择，可以说对手一旦防御站P后，处境是非常被动的。

下P■除了在关键时刻小骚扰之外没有太大用处的打击技，但发动速度还是非常快的。

K■最主要的近身下段连携起始技巧，在对手倒下后追打起身时有着非常好的持续判定时间。

2K■距离比K更远的技巧，使用方法基本上与K相同，可以结合S或D形成简易连携。多用于隔一个身位的起身压制。

近S■一般在连段中输出使用的强判定技巧。



←作为PO的超主力突进技巧而存在，命中后FRC连段爆发力非常令人满意。

2S■判定范围与距离都非常优秀的技巧，一般在中距离起到牵制对手的作用，地面命中可引发对手摇晃，通常跟进2D扫倒后再进行起身压制。

远S■为PO最为主力的中距离牵制技巧，不但范围广阔更有优秀的对空性能，并可JC。对空截击后应选择623HS追打或持续跟进压制。

HS■攻击距离非常远的牵制技，除了在大威力连携中使用之外，大多发动在远距离牵制，并可以抵消倒地为跟进打好基础。

2HS■强力的对空技巧，击中对手后多可形成直接对空连携，也可以与S或6K等组合成为连携使用。

6K■非常强的中段技，之后能够形成的中段连携虽然修正很大，但威力仍然不俗。

2D■距离超远的牵制技巧，是PO最主力的下段强袭技，并可以与其他技巧组合成为地面连携的收尾。

JP■非常适合断空使用的技巧，可持续输入。

JK■使用效果不大的技巧。

JS■对下判定优秀的基础技，压制时应经常使用。

JHS■空中最主力技，由于全身都为攻击判定，逆向打击效果与压制力都非常了得。

JD■空中主力技，对下判定优秀，且防御后己方优势，经常在版中缠斗中发动。

6P■超级对空技巧，上半身无敌判定明显，并可以跳取消追打。

6HS■突击主力技，威力十足，打击摇晃状态的对手或突击随意44的对手都效果不错。

必杀技性能分析

236P■地面突进技，对下压制判定不错，可FRC。

214P■向后突压，同样对下判定不错，也可FRC，被压制时可适当考虑使用。

236S■地面防御不能，可抵消后输入，让敌人倒地后便有机会进入PO的近距离优势范围。

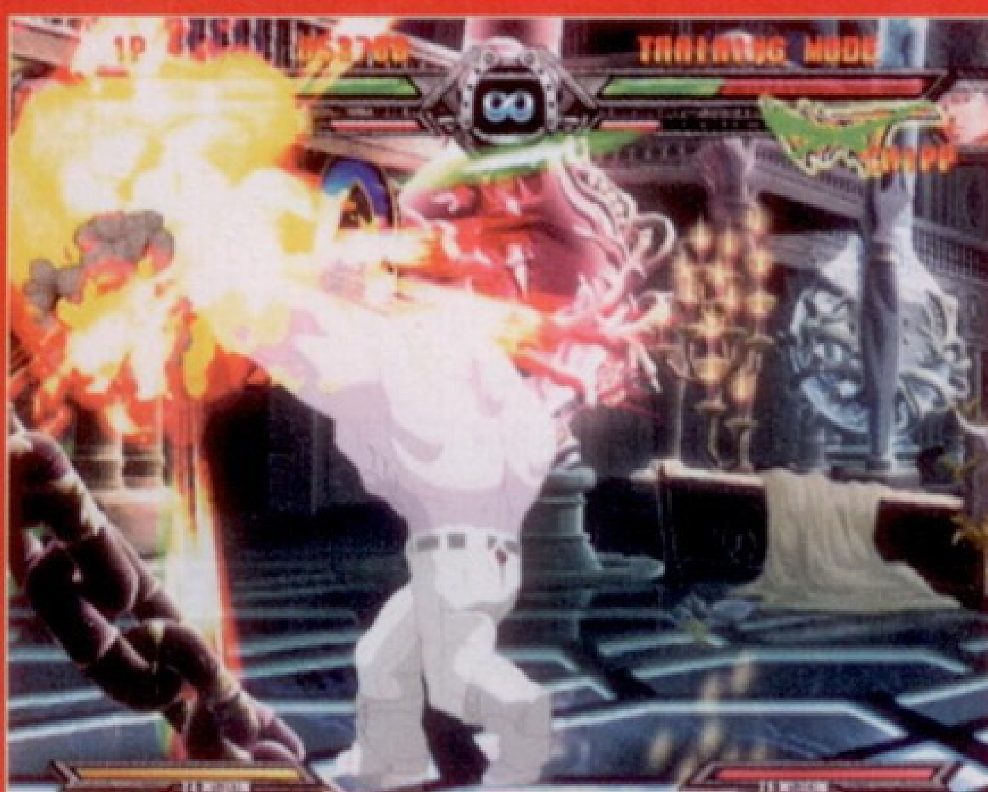
63214HS■拥有格挡效果的强打技巧，使用率虽然不高，但可以在对手强压时考虑输入。

623HS—63214HS■PO最强对空技，通常在抵消技巧后先读输入。

632146P■最主力指令投，威力与判定范围都极为优秀。

4蓄力6HS（之后可P抵消）■格挡突进技，击中对手后可以进行FRC连携。如P抵消后可作为主力推进技巧以弥补PO没有DASH的不足。

【觉醒必杀技】



←如果在版边使用指令投成功后可以使用PO最具威力的版边连携，威力恐怖！

632146HS—4123641236P■无敌判定极长的超杀，对于抗压制有着惊人的能力，不过判定距离离本体较远，并且只命中一段则会引发对手摇晃，可以进行追打。

236236S■对空能力极为强悍的超杀，除了在先读对空中使用之外，则还可以在S—2HS后进行抵消输入。

基础连携介绍

基础DUST连携■DUST（持续拉上）—JHS—JHS—JAXN—D。

基础连携■K（2K）—S—S—2D。

4蓄力6HS命中同时FRC或RC—S—623HS—63214HS

6K—2HS—623HS—63214HS。

基础版边连携■指令投成功后—S—623HS—63214HS。

指令投成功后—S—2HS—236236S。



梅喧

相当正统的角色，但却拥有高攻低防的性能。拥有不俗的防反与爆血能力。

基础攻击性能分析

P■发动虽然迅速，但实际用处并不大，同样多用与固化对手与挥空骗投中。

K■发动迅速但由于6K的性能优秀所以只多在连携中出现。



近S■发生速度非常快且可以和2S与HS配合输出的性能牵制技，地面连携中也经常应用。

远S■优秀的牵制技巧，通常与2S配合输入，牵制效果非常好。

HS■一般在S系起手连携中出现，命中抵消236K的情况非常普遍。

6P■可用来防空，也由于发生攻击持续时间优秀可以用于起身压杀中，与低空6239S可以组成3HIT连携，RC后连段威力不错。

6K■对前判定非常优秀的突前技，且COUNTER命中对手后可引发摇晃状态。是绝对的中距离突前主力技巧。

6HS■威力非常惊人前端砍击，除了截击使用之外一般在连携中应用。

2P■最常见的地面连携起手技，发生速度保证了其命中率，但有80%的攻击力修正。

2K■同样可以作为连携起手输入，但修正更大，为70%。也多在地面连携中出现。

2S■距离非常远的优秀牵制技，并在对手下蹲命中的状态下可以抵消236K进行连携输入。

2HS■判定非常强，可以地面固化对手使用，也可以在地面COUNTER后造成对手浮空。中距离对空截击效果也比较明显。

2D■发生速度非常快，并可以进行半对空与压制连携中使用。

JP■发生速度优秀，并可以持续输入压制地面的敌人。

JK■命中地面敌人可造成浮空，不过这样的机会实在太少了，多为空中连携中使用。

JS■最为主要的断空技，范围和发动时间都很优秀，并可以直接抵消空中D形成威力连携。

JHS■对下攻击判定超级优秀。经常抵消高跳输入压制能力显著，并可以进行空中236K抵消，为本角色对下压制最主力技巧。

JD■超级空中连携必用之技巧，梅喧的铁炮D连携极端爆血，可以说是本作最有特色的版边连携，喜欢此角色的玩家必然要花大气力练习。

必杀技性能分析

空中623S■梅喧主力空中连携收尾技，如进化成为低空623S便成为梅喧最为主力的中段择技巧，命中之后的RC连段极为喧哗爆血。

防御中412P■具有1—5F的反击技。

防御中412S■同样为反击技，地面技巧反击的主力技之一，可FRC。

防御中412K■反击跟进技巧，1–5F无敌，可FRC。

63214K■主力移动技，可以在抵消后移动变择使用。上段有防御硬体，下段则空虚。

236K■核心牵制与打击技巧，可FRC。经常采用74后撤使用与低空DASH压制是必须要掌握的高级技巧。

41236HS—S■远距离牵制技巧，第一段防御后梅喧些许有利。

【觉醒必杀技】

236236S■无敌时间与威力都上乘的超杀，不但可以防御反击时使用，主力进攻时代入连携也未尝不可。

防御中463214 PORK ORS—PORK ORS ORHS

ORD■实用性能极端有限的防反超杀，笔者不推荐使用。

基础连携介绍

基础DUST连携■DUST（持续拉上）—JHS—JK—JS—JHS—623S OR 空中236K。

基础连携■P—2K—S—2D—236K。

基础版边连携■P—2K—S—2D—236K FRC（依重量也可不FRC）—JS—JD。



←梅喧的操作架构与传统格斗游戏角色比较相近，但却不属于容易上手的角色。

道具系的典型角色代表，道具控制与牵制技巧都性能出众。

DIZZY

基础攻击性能分析

p■由于立回属于中远距离所以使用率很低。

6P■发生迅速并伴随14F的上半身无敌时间，对空效果不错。

2P■速度非常快的下段技，攻击距离也比较远，牵制效果优秀。

K■近距离DIZZY的超级依赖技，并可以形成地面连携的起手。

2K■发生速度非常快，并通常为地面连携的起手，虽然威力修正较大，但还是地面连携的最主力创造手段。

S■连携常用技巧，近距离发生速度很快。

远S■代表了DIZZY的打击特色，可以用做中距离压制也可以截击低空压制的敌人，但由于特殊的打击范围所以面对矮小敌人时则容易挥空，要小心使用。命中后可直接抵消236HS

2S■绝对的对空主力技巧，并可以直接代入空中连携，总体威力很高，但攻击判定时间非常短，判定发生位置也非常苛刻，只能对正上方敌人进行打击，发动时需要准确了解敌人的位置。

HS■中远距离最主力牵制技巧，牵制性能出众并可以抵消技巧输入技巧压制。

6HS■地面攻击距离非常长的牵制技巧，但使用率不高。

2HS■击倒判定非常强近，经常会在连携中出现，但由于硬直过大，所以小心单发使用。

D■这个角色的D也需要着重说明，由于发动很隐蔽且可以在连携中输入，且DIZZY的D连携威力极端恐怖，所以是奇袭的主要技巧之一。

2D■发生速度非常快的下扫攻击。

JP■近距离攻击判定优秀，并对下压制能力明显，不利较小。

JK■对局中实用性能一般的技巧。

JS■断空性能强大的空中技巧，截击效果显著。

JHS■无论是对下或是对空判定都效果明显的技巧，在低空压制中也能起到很好的作用。

JD■攻击范围很广，但发动速度过慢。

必杀技性能分析

214P/K/S/HS■DIZZY的进攻主体飞行道具，发射之后的咬鱼按照按键的不同，性能也不同。P键位发动的为主要压制所用的三次咬击，K键发动为前进速度更快的两次咬击，S键位与HS键位发动的分别是向上和向下飞行的光束发射体。道具本体也可承受一次攻击。

421S■由上而向斜下方发射的剑体，配合214PORK进行压制有良好的封锁效果。

236S■由于由下而上行进的轨迹，所以可以封锁对手的跳跃轨迹。

236HS■远距离攻击并可FRC，多用于连段与远距离骚扰偷袭。



←DIZZY虽然属于道具牵制系角色，但不代表他的近距离连携威力贫弱

空中214P/K■放出一个泡状物，而只有DIZZY本体打破其才有杀伤力，对手只要命中便会浮空，多用于压制封锁中。

【觉醒必杀技】

632146S■最主力超杀，可用于连携中，也可以在被动中发动，对手防御后也会被强制推至很远。

34123646P■不可防御的超杀，可以代入到连锁压制中，突然发动效果很好，但对于高手来说很难命中。

64641236HS■观赏性很强的超杀，但除了在远距离屈杀对手的作用外几乎没有什么作用。

基础连携介绍

基础DUST连携■DUST（持续拉上）—JHS—JHS—214P—JHS。

版中DUST（持续拉上）JHS—JHS—JS—JP—JS—JC—JS—JD。

基础连携■KOR2K—S—HS—236HS。



只有三个攻击键不代表这个角色贫弱，相反她却是拥有道具系骚扰能力最强的角色之一，并同样拥有华丽的多段连携。

Bridget

基础攻击性能分析



←YOYO设置技巧是BRIDGET的灵魂，按照不同的YOYO设置技发动的攻防是作战的基础

P■发动速度惊人，但实用率不高，多用于挥空。

K■一般在连携中出现，近距离由于发动速度很快可作为固化连携的起手。

近S■攻击判定出众，只要命中就可以抵消突进技发动压制。且由于本身技的攻击等级很高所以可以强化打击进行近战压迫。

远S■中距离最主力牵制技，中距离可以直接抵消2D，也可以在远距离抵消YOYO设置与突进抵消技巧配合，变化非常丰富。

2P■发动速度非常快，但抵消技却比较贫乏，一般也便抵消2D或远S，且攻击修正为80%。

2K■发动极为迅速，虽然攻击修正为70%，但还是最为主力的地面连携起始技。

2S■攻击范围与攻击判定持续时间都非常优秀，中距离主力的牵制技。

2D■与其他角色不同的是，BRIDGET的2D有一定的下段无敌判定，虽然可以和2P与远S组成连携，但却不能抵消YOYO技。

6P■绝对主力对空技，命中对手后便可以直接形成浮空连携，非常使用。

3P■特殊技，可以躲避对手的下段攻击，并命中对手造成摇晃，但被防御后被打击确定明显。

6K■主力中段，并且能够在多段固化连携中抵消输入，令对手防不胜防。但由于命中后无法造成追打杀伤，所以一定要配合YOYO拉回技等造成持续的下轮伤害对手才能心有顾忌。

6S■极为主力的远距离杀伤技巧，也是对空连携中的主要组成部分。

JP■发生迅速，多为空中连携的持续输出，用于位置调整。

JK■空中连携中的常用技。

JS■空中主力牵制技，范围非常远，并可以远距离连携中使用。

J2S■是BRIDGET最为主要的对地面攻击手段，并能够产生逆向打击效果。也是空中连携的重要组成部分。

JD■迷惑技，主要用来欺骗防御方向，实用率非常低。

必杀技性能分析

任意方向—HS■放置YOYO，通常在远S或敌人倒地后放置。由于YOYO的放置是BRIDGET攻防的基础，所以抓住任何时机进行YOYO放置在对局中是胜负的关键。

己方倒地后HS■倒地放置YOYO，可以延缓起身15F，多用于逃避对手的压制。

YOYO放置后HS（可空中发动）■YOYO拉回，BRIDGET绝对的主力攻击与牵制技巧，但本体如果同时被对手击中则YOYO不会被拉回，一旦对手命中拉回技则可形成连携，而如果对手防御也有利于BRIDGET继续进行连锁压制。

YOYO放置后236HS■发生很慢的小熊攻击，攻击判定发生很慢，但攻击回报很高，可以配合本体进行压制。而熊如果和本体重合，本体被击中，或熊体被打被防御5次都会消失（一定时间后也会消失）。

YOYO放置后214HS■基本上为防御性必杀，用于本体撤退时的掩护。但也可在本体突击时掩护使用。熊被命中或防御3次，或与本体重合都会消失（一定时间后也会消失）。

YOYO放置后623HS■套索技，成功后能够使用所有其他的YOYO技，之后便可丰富整体的进攻与压制战术。

YOYO放置后214K■通常作为特殊移动技使用，并可以用于高级特殊连携。

236K■突进必杀技，一般都会使用派生技巧进行操作。

236K—P■停止236K的发生，可以之后进行攻防或YOYO设置。

236K—K■虽然破绽不小，但攻击威力还是可以的，并可以配合RC进行突袭。但要注意下落时这个技巧没有攻击判定。

623P■无敌判定存在的技巧，作用与裸杀升龙相同，并可以进行FRC，需要长时间练习掌握。

空中623P■基本上用于COMBO连携或断空。

【觉醒必杀技】

632146HS■最主力超杀，在对手倒地后使用，迫使对手防御后本体破防后会造成绝大杀伤。

4123641236S■一般用于先读攻击斜上方敌人。

632146S■一般只可用于连携中，但威力偏低，所以笔者不推荐使用。

基础连携介绍

基础DUST连携■DUST（持续拉上）—J2S X2—JS—JK—JS—J2S—空中623A

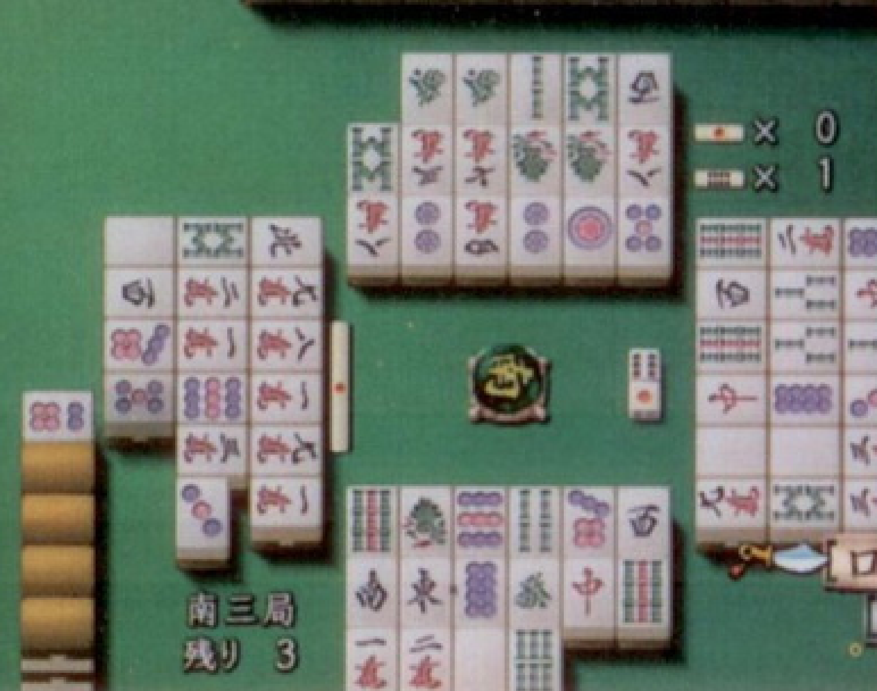
基础连携■K OR 2K—S（2HIT）—236K—P 2D—236K（RC）—6S

基础对空连携■6P—6S—（JC）JS—J2S—（JC）JS—J2S—空中623A

基础623P连携■623P（RC或FRC）—6S—空中连携

（注：格斗天书中方向对应数字请参考小键盘对应数字方向，例如6为→2为↓。）









《雀三国无双》

无双武将牌桌论英雄

光荣的无双系列不但占领了各大主机平台，而且如今又以“麻将对局”的形式重新演绎。游戏的角色全都是《真三国无双》系列中的三国武将，角色设计和性格特征，以及对白等也都继承了原作的风格。下面将本作“无双斗牌”模式中魏、吴、蜀3国的开篇剧情对白向玩家予以介绍。

魏传STAGE1

许褚：夏侯敦よお、どうしただあ？昼间つから酒场で头抱えるなんておめぇらしくねえだなあ。

■许褚：夏侯敦，怎么了？大白天就在酒馆里喝闷酒，这根本不是你的风格啊。

夏侯敦：许褚か……邺に铜雀台ができているのは知っていよう？孟德があれ



の竣工式で麻雀を打つなどと言い出してな。

■夏侯敦：是许褚啊……知道邺的铜雀台的建设已经快完工了吗？孟德说要在竣工仪式上打麻将。

典韦：铜雀台で麻雀……？旦那、御大将はまさか雀の字で思いつきを言って……ですかい？

■典韦：在铜雀台打麻将……？当家的，大将军不会是因为铜雀台的雀字，才……这么说的吧？

夏侯敦：考えたくはないが、恐らくそうであろうな。ええい、面倒なことになつたわ。1人は俺でいいとして、残り2人を谁にするかだな……？

■夏侯敦：懒得费脑子，不过没准儿就是这么回事。真够麻烦的。我可以算一个，剩下两人怎么办？

许褚：2人かあ、おいらと典韦じゃだめなんだか？

■许褚：两个人啊，我和典韦不行吗？

夏侯敦：いや、孟德はあれで相当に强い上に、相手が弱いと怒り出す。负けたら负けたでむくれるが……相应の腕の奴を连れていかねばな。

■夏侯敦：啊，孟德的牌技可是很强的啊，如果对手太弱，他会生气的。可是输的时候他还是会生气……必须找到牌技差不多的人。

典韦：そうか……旦那、すまねえ。わしゃ许褚が强ければよかつたんだが、わしらは麻雀はてんで……。

■典韦：是吗……当家的，对不住。我和许褚要是水平高点就好了，我们对麻将根本就……。

许褚：ん？なあ、おめぇ麻雀强えだか？夏侯敦よお、こいつと打つて、强かつたら麻雀打つてくれつてお愿いしたらどうだあ？

■许褚：啊？那你的牌技很强了？我说夏侯敦，咱们跟这个人（主人公）来几盘试试，怎么样？

典韦：おお！そりゃいいな。旦那、まずわしらでこいつを试しましょうや。

■典韦：哦！这主意不错。当家的，就先和这人试试吧。

夏侯敦：……なるほど、确かにそこそこ打てそうだな。よし、话は后だ。贵様、まずは俺たちと麻雀で一胜负してもらおう！

■夏侯敦：……原来如此，那么想打。好，废话少说。就是你，和我们打几圈麻将怎么样！

吴传STAGE1

黄盖：おお、お主、よい所におつたわ。大殿！例の宴の件、この者に任せてみてはいかがですかのう？

■黄盖：哦，主公，来得正好。关于宴



会那件事，就交给属下去办吧。

孙坚：今度、我が息子、权が建业で盛大な宴を开くのだ。今、孙吴の将たちは权の命で酒や肴を手に入れるため各地へと散つている。

■孙坚：这回，我儿子孙权在建业召开盛大的宴会。现在我们孙吴的将士们正受了孙权之命，在各地为酒宴积极准备。

孙坚：我々は各地で将たちが手に入れた品々を集める役を买つて出たのだが……ここにきて尚香が归りたいなどと言いだしたのだ。

■孙坚：我们也正在各地奔走购买征集的物资……可是刚到这里，尚香她就说想回去。

孙尚香：だつて！今、建业に传说の锻冶职人が来てるつていうんだもの！すぐに归つて武器を锻えてもらわなくつちゃ！

■孙尚香：本来嘛，现在传说中的铁匠正好在建业！不马上回去，就不能改造武器了。

孙坚：はつは、じゃじゃ马め。まあ、そういうことだ。さすがに娘を一人で归せんからな、我々も归ろうと思う。

■孙坚：哈哈，好吧好吧。不过也不能让我女儿一个人回去啊。我们一起回去吧。

黄盖：そこで！お主、わしらの代わりに宴の酒肴の回收役を引き受けてもらえんかのう？

■黄盖：此言极是！主公，就让我们替您回收征集的酒宴物资吧。

孙尚香：もちろん、ちゃんと全部集めてきてくれたら、お礼はするわ、ね？父様。

■孙尚香：那是当然，如果办得漂亮的话，会有赏赐。对吗？父亲。

孙坚：ああ、だが、まずはお前がこの役を果たすことができるか？麻雀で试させてもらおう！尚香、黄盖、卓と牌を用意してくれ！

■孙坚：啊，但是，你能不能胜任这份差事呢？用麻将来试试吧！尚香、黄盖、摆桌子，把麻将牌拿出来！

孙尚香：はい、父様……でもなんで麻雀なんかで试すんだろう？まあ、いいわ。あなたには期待してるんだから、顽张つてよね！

■孙尚香：是，父亲……但是为什么用麻将来试呢？唉，算了。我们对你（主人公）很期待，要努力哦！

蜀传STAGE1

赵云：马超殿、お闻きになられたか？殿が、我ら蜀の将の中で最も麻雀が强い者は谁かと、闻いてまわつておられるそうだ。

■赵云：马超大人，您听说了吗？主公让咱们打听西蜀地区的将领中，谁的麻将牌技最强。



马超：何いつ！それは本当か！？いや、いきなり热くなる必要はないか。大体、なぜ麻雀なのだ？

■马超：什么！这是真的！？啊，我可不能太激动了。但是，为什么是麻将呢？

庞统：おや、お前さんたち、闻いてないのかい？刘备殿は、关羽殿、张飞殿の义兄弟と一绪に桃园で麻雀を打つてみたいと言つてるのさ。

■庞统：哈哈，你们没听说吗？刘备大人、关羽大人、张飞大人这3名兄弟想一起在桃园打麻将。

赵云：桃园！？桃园というと、刘备殿たちが义兄弟の契りを结んだ。あの桃园ですか？そこで一绪に麻雀を打つとなると……。

■赵云：桃园！？就是刘备大人他们结



拜兄弟的桃园。是那个桃园吗？想在那儿一起打麻将……。

庞统：ああ……その将は义兄弟や水鱼の交わりといつた繁がりに最も近い者となるだろうね。いわば、4人目の义兄弟、つてことかね。

■庞统：啊……能和3位大人一起打麻将的人，就会成为3兄弟身旁最亲近的人。就是说成为第4个兄弟。

马超：うおおおおお！なんて魅惑的な响きだ！刘备殿の大德に导かれてこの蜀に身を置く者として、俺は……俺は憧れを禁じえない！

■马超：啊啊啊！多么让人神往的称呼啊！身为刘备大人仁政管理下的蜀国的一员，我……我太憧憬了！

赵云：ですが、卓に着けるのはただ1人……ならばここはやはり、皆で卓を围み、实力をもつて谁が桃园で打つか决めるべきか……。

■赵云：但是，最后能上牌桌的只有1个人……那样的话，我们只有用实力来决定去桃圆打麻将的人选了……。

庞统：まあ、あつしも兴味がないわけじゃないし。一绪に打つとして、あと1人……。お？お前さん、ちょうどいい所にいたねえ。

■庞统：啊，我本人也不是没有兴趣。如果我们要打的话，3缺1啊……。哦？你（主人公）来得可真是时候。

游戏的进行是以麻将对局为主。游戏模式包括:“无双斗牌”、“雀帝位战”和“自由对局”等。在“无双斗牌”模式中，分为“魏传”、“吴传”、“蜀传”等3种不同剧本，玩家将依照故事剧情，与陆续登场的对手武将，在不同的战场上，进行剧情对话以及各种不同规则的麻将对战。笔者认为光荣的这次恶搞还算是比较成功的尝试。 □文/龙马










火炎纹章：圣光魔石

超越阶级的伟大恋情

C级支援

ゼト：どうかなさいましたか、エイリーク様?

■赛特：怎么了？艾丽库大人？

エイリーク：伤の具合は大丈夫ですか?城から落ち延びる时、あなたは私をかばって深手を……

■艾丽库：伤势怎么样了？王都陷落时，你为了保护我受了那么重的伤……

ゼト：あの时は……お见苦しいところをお见せしました。ですが伤はもうふさがっています。战いに支障はありません。

■赛特：那时……让你看到丑态了。不过伤口已经愈合了，对战斗没有影响了。

エイリーク：待って。见せてください。伤口はふさがっていても、まだ治りきっていないのではありませんか?

■艾丽库：等一下。让我看看。虽说伤口已经愈合了，但是也没有彻底治好吧?

ゼト：……なぜ、そのように思われたのです?

■赛特：……为什么那样想呢?

エイリーク：あなたの战いは、以前と同じ素晴らしいものです。ですが枪を振う时、时折锐い痛みに耐えているような……傍であなたを见ていて、そのように见えたものですから。私の勘违いであればよいのですが……

■艾丽库：你战斗时和以前一样完美。但是在挥舞长枪的时候，好像是在忍耐着疼痛……我在旁边看起来就是这样，希望我的感觉是错的……

ゼト：……エイリ－ク様。どうかご安心ください。私の伤は愈えています。心配なさることは何もありません。

■赛特：……艾丽库大人。请放心。我的伤已经痊愈了，完全不需要担心。

エイリーク：そうであればよいのですが……あまり无理はしないでください。お愿いします。あなたがいてくれなければ、私は旅を续けられないのですから……

■艾丽库：那样最好……请不要太勉强。拜托了。因为如果没有你，我不能再继续战斗……

在王都陷落之日，赛特用自己的生命保护公主顺利逃出，并且在战斗中负伤。从此公主对骑士的感情发生了微妙的变化，并且经常注视着这名骑士，因此发现赛特在挥舞长枪攻击敌人时会有很短暂的停顿，仿佛是在忍耐着痛苦。然而赛特为了让公主不再为自己担心，不再对自己的态度与众不同，故意跟公主说自己的伤势已经痊愈，但是公主仍然在对话的最后却说出自己的真心话。

B级支援

エイリーク：ふっはっ!どうでしょうか?

■艾丽库：嘿，哈！怎么样?

ゼト：お见事な剑さばきです。また腕を上げられましたね。

■赛特：完美的剑法。又比以前进步了。

エイリーク：ありがとう。ちゃんと每日训练をしないと、兄に叱られてしまいますから。でもゼト、あなたの剑技にはまだまだかないませんわ。

■艾丽库：谢谢夸奖。如果每天不认真练习的话会被哥哥责备。不过还是远不如你。

ゼト：……いえ、そのような。

■赛特：……不是那样的。

エイリーク：今度、あなたの剑技を教えてくれませんか?私が兄上から教わった剑技は、枪を基准としたものだそうです。ルネス骑士の剑技も学ぶことができれば、きっと私はもっと强くなれます。



そうすれば、あなたの战いを助けることもできるでしょう。

■艾丽库：这次你可以不可以教我剑法?我从哥哥那里学来的剑术，应该是以枪为基础改进的剑法。如果可以学到卢内斯骑士的剑法，我一定会变得更强。那样的话也可以在战斗中帮助你。

ゼト：ですが……エイリ－ク様はあまり前线に出られるべきではありません。エイリ－ク様はルネス王国の王女。战いは私にお任せいただければ……

■赛特：不过……艾丽库大人还是不应总出现在战场的前线。艾丽库大人是卢内斯王国的公主。战斗的事交给我们就成了……

エイリーク：でも……あなたが危险な战いをしているのに、私が远くで见ているだけなんて……あなたに守られてばかりいるわけにはいきません。これからは私があなたを守ります。だから见ていてください。

■艾丽库：但是……让你在危险的战场上，而我只是在远处观望这样的事……我不能只让你保护。从现在开始要由我来保护你。请看着吧。

为了不再拖赛特的后腿，艾丽库苦练剑法，希望自己能在战场上帮助别人，能用自己的力量保护赛特，以报答当日赛特因保护自己受伤之恩。但是赛特却认为保护公主是骑士的使命，不愿意让公主出现在危险的前线上。此时的赛特心中已经依稀感觉出公主对待自己的态度有些不对劲，因此时刻提醒自己艾丽库是王国的公主，自己只是王国的骑士。

A级支援

ゼト：ご无礼を承知で申しげます。近顷のエイリ－ク様は臣下である私に近すぎるようです。ルネス王国の骑士として、望ましい态度ではありません。

■赛特：真的很对不起。最近艾丽库似乎与我这个臣子接触比较密切，这不是卢内斯骑士所期盼的。

エイリーク：そんな、私はただ……それにあなたの伤はまだ治っていません。だから……

■艾丽库：啊、我……我只是因为你的伤还没有痊愈。所以才……

ゼト：确かにルネス城陷落の日、私が身体の内に负った伤は……まだ、愈えてはいません。おそらく一生愈えることはないでしょう。ですがそのことで、エイリ－ク様が私に负い目を感じておられるのだとしたら、それは误りです。そのような感情は持つべきではありません。

■赛特：确实在卢内斯王都陷落那天，我受的伤还没有痊愈。恐怕这一生都不会痊愈。但是因此艾丽库大人便觉得亏欠我，那样是错误的，不应该对我有那样的感情。

エイリーク：ですが、あなたは私のために……

■艾丽库：可是，你是因为我才……

ゼト：エイリ－ク様。あなたはルネス王国の王女です。王族である者は常に、臣下には等しく接さねばなりません。情によって臣下を重く遇するようなことがあれば、他の者たちは、主君への忠诚を失うことになりましょう。

■赛特：艾丽库大人。你是卢内斯王国的公主。作为王族，必须平等对待每名臣子。如果因私情而厚待某些臣子，其他人会失去对主君的忠诚。

ゼト：国を担う者は、人である以上に王でなければなりません。时には胜利のために情を断ち、臣下を舍て驹としなければならない。それがでくぬ者に、王である资格はないのです。

■赛特：肩负着国家的，必须在常人之上。有时为了胜利还要抛弃个人感情，必须抛弃臣子。如果做不到这些，就没有资格成为国王。

エイリーク：……わかりました……ゼト……あなたの言う通りです。私は王女であることを忘れ、浮かれてしまっていたようです。どうか许してください。

■艾丽库：……明白了……赛特……你说的对。我忘记了自己是公主。请原谅我。

エイリーク：あの夜……グラド兵に追われて城から逃げる时……あなたが私を强く抱きしめ、敌の刃から守ってくれた时……私はあなたに……憧れのような感情を抱いてしまったのかもしれません。ですがそれは……ルネス王女が持つべき感情ではありませんでした。私はルネスの王女。あなたは王国の骑士。それがわからなければ……祖国再兴など果たせるはずもありません。

■艾丽库：那天晚上……被古拉多士兵追逐从王都逃跑的时候……你紧紧地抱着我，保护我的时候……我对你……也许是爱意。可是那并不是卢内斯公主该有的感情。我是卢内斯王国的公主，你是卢内斯王国的骑士。如果不明白这点……不可能重新振兴祖国。

ゼト：あの夜……私も、あなたと同じ气持ちでした。エイリ－ク様を腕の中に抱き、马を走らせている间……私は叙勋を受けてから初めて、骑士であることを忘れました。ルネス王国ではなく、ただあなたを守りたいと……何もかも舍て、このままどこかへ二人で逃げてしまいたいと……そう思いました……

■赛特：那天晚上……我跟您一样。怀中抱着艾丽库大人纵马奔驰的时候……我第一次忘记了受勋，忘掉了自己是骑士。并不是为了卢内斯，只是想保护你……把什么都抛弃，就这样两人亡命天涯……

ゼト：お许しください。二度とこのような过ちを、操り返さないとここに誓います。それでは、私はこれで。次にお会いする时は、ルネス骑士として……この身を赌して、あなたをお守りいたしましょう。

■赛特：请原谅我。我发誓再也不会重复这样的错误。那么再见了。下次见面的时候，我将作为卢内斯的骑士，赌上自己的姓名保护您。

这次赛特终于忍耐不住提醒公主要注意到自己的身份，不能特殊对待自己而是应该对部下一视同仁，否则会影响到其他臣子对主君的忠诚度。而公主虽然已经深深地爱上了赛特，但是一经提醒立刻认识到了自己的错误，更知道应以大局为重，尤其是在这国家危难之时更要抛弃个人的感情。而赛特其实已经也深爱着公主，因此在对话的最后忍不住告诉公主自己当日的真实想法，并发誓下次见面时要作为骑士赌上生命来保护公主。这三段小对话为大家讲述了骑士与公主的故事，更从侧面表现出两人的性格，更突出了赛特为了国家抛弃自己个人感情的崇高品德。虽然在小对话中二人被迫分开，但让大家开心的是在艾丽库兄长的撮合下，两人还是越过了身份的鸿沟，有情人终成眷属……



想了半天却什么也写不出来，白天的我果然缺乏灵感。
夜晚的我却又犯困。
这个发现令我恼羞成怒，我甚至觉得自己有渐渐变得一无是处的倾向。做饭被人批评很难吃，运动被人嘲笑没体力，新做了个发型自己也不满意，连打游戏最近都game over很多次。
难道我退化了？
于是我照镜子，怎么看也想象不出这样美妙的一张脸要是退化了会变成什么样子。
嗯，我是在自作多情。不过有时候，有意的自作多情算是一种自我鼓励，生活中的各种不如意总是很凶猛，不想被它们败坏了心情的话，就要努力给自己加油。 □唯夜

废柴同盟

"人生究竟是什么？"刘世渊在我耳边振聋发聩地吼出这个哲学问题的时候，我正坐在校南门外一家光线昏暗的小游戏室里，表情冷漠地在PS2的天空下醉生梦死。面前二十一英寸的古董彩电上，提达和尤娜一干人等正在为了拯救世界而四处奔忙——就让我沉浸在这种救世主的心态中安静地死去吧，别再管这扯淡的人生了。

当下正是早春三月的光景，在这个春暖花开、野猫求偶的美好时节里，春风得意的大学应届毕业生们正三三两两地围坐校正门口的草坪上，畅谈着人生以及理想。在这里需要说明的是，并不是所有的毕业生都有着如此的闲情逸趣，对于那些没考上研而且也没找到工作的废柴们来说，他们便已然被剥夺了休闲的资本。惨淡的生活与他们只有一步之遥，来自中小企业的撒旦们正在亲切地向着他们招手，并顺手抛出一个写着"试用期月薪六百"的饭碗，微笑着高叫道："嗟，来食！"这样的场景令废柴毕业生们十分神伤，正所谓寒窗苦读十几年，一夜又回到了解放前。在象牙塔里享受了四年天之骄子的荣耀，到头来竟然落得了一个包身工的待遇，心理落差的威力于一瞬之间释放出来，实在是生命中无法承受之痛。

而我和刘世渊，就是废柴毕业生同盟中特征突出、阶级鲜明的两分子。

"生命就像烟花，绚烂过后便是无尽的寂寞。"曾经的校园诗人，九流文学青年刘世渊同学幽幽地长叹一声，而后便用无比忧郁的语气念出了上面的诗句，令正在和一群鸟怪死磕的我周身一阵恶寒。那一刻，我猜想刘世渊这孩子大抵是真的疯了——在十二次面试中均以淘汰郎的身份黯然离场，面对这样沉痛的打击，并不是每个人都能一笑而过的。

当然，与老刘比起来，我也好不到哪里去。在走投无路的情况下，我终于忍气吞声地在一家月薪八百，无奖金无保险无休息日的三无企业中寻到了苟且偷生的饭碗。相处了三年之久的女朋友在得知了此消息之后，便毅然与我断绝了一切关系。

"我最讨厌没有上进心的男生了！"她在我面前悲愤地吼道，而后便毫无留恋地转身离开，她且行且远的背影在我看来，似乎是包含着一份诗意的忧伤。

然而后来的无情的事实却证明，这个狠心将我一脚踢开的女人压根就不曾忧伤过。在跟我分手后的第三天，她便大义凛然地主动扑向了一个矮胖子的怀抱——更加令我崩溃的是，前女友之所以甘愿鲜花插粪，乃是因为这个矮胖子刚刚在首都找到了一份很有钱途的工作。三年的感情毕竟敌不过一份丰厚的薪水，在我这个理想主义者看来，这无疑是一场不折不扣的悲剧。后来有一日，我与前女友在食堂偶遇，遂气急败坏地指责她不应如此背信弃义、格调低下，我冷冷地挖苦道："你看他长那模样，跟车祸现场似的。"前女友闻言并不恼怒，伊只是矜持地笑笑，而后悠悠地回答道："别看人家长得丑，但人家有北京户口。"短短一句话便将我一击必杀。



我和刘世渊，两个涉世未深的男人，就这样以各自不同的方式共同体验到了生活的凶猛。那段灰蒙蒙的日子里，我们忧伤得就像两只在地心迷路的土拨鼠。由于始终无法从郁闷的情绪中逃离出来，我们便夜以继日地泡在学校旁边的小酒馆里，和学校里的废柴们一起经历了无数个酩酊大醉的牛栏山之夜。原本我认为，我们会这样一直醉下去，一直醉到我们毕业滚蛋为止。不过后来，老刘在学校南门外发现了一家叫做游戏天堂的小游戏店，我们无聊而闷骚的灵魂终于也有了新的去处。在这里需要说明的是，天堂的前身是一家经营驴肉火烧的外卖店铺，其建筑面积袖珍得简直令人发指。然而值得庆幸的是，这只麻雀虽小，但索性五脏却也俱全——三台电视外加三大主机在店铺的中央排成一排，颇有些正规军的范儿。见此情景，挥别游戏良久的我自然是大喜过望，于是便终日沉浸其中醉生梦死，正所谓躲进小楼成一统，管他冬夏与春秋。

"我们的生活，真的就这样完了么？"老刘盯着我喋喋不休地问道，眼神如战神克瑞托斯同志一样灰飞烟灭。

"完个屁！"我毫不客气地回敬他道，"大哥我求求你了，别一天到晚老愁眉苦脸的行么？"

"可是……"老刘欲言又止，"大学四年就这么不咸不淡地过去了，什么轰轰烈烈的回忆都没留下，你不觉得有点儿可惜么？"

"那你想怎么个轰轰烈烈法？"我用略带嘲笑的眼神瞟了老刘一眼，"买几斤雷管把教学楼炸了，让社会舆论轰动一下？"

"靠，我这是跟你说正经的呢。"老刘摆出了一副罕见的严肃表情，"我那意思是，咱们能不能在从学校正式滚蛋之前，干点儿什么能为将来留下点念想儿的事情。"

"哦？"我被老刘的话引出了好奇心，于是放下手柄，摆出了一副洗耳恭听的姿态，"来，说说吧，你丫到底想怎么着。"

"趁着春天，咱去南方转一圈吧。散散心，也顺便就当是毕业旅行了。"老刘微笑着说，让小半辈子一直耗在北方的我心头猛然一动。

于是，在游戏天堂光线昏暗的方寸天地中，我和老刘没怎么多考虑，便作出了一个疯狂的决定——在这个比烟花还要寂寞的三月，两个惨遭生活调戏的男人决定要一起下扬州，去寻找所谓生命的意义。

我们动身出发的那一天，一场惨绝人寰的沙尘暴突然在我们居住的城市中肆虐起来。昏黄的沙土嚣张地在空气中四处流传，将我们身边熟悉的环境妆点得如同世界末日一般惊悚。满身黄沙的出租车载着我们在一片混沌之中穿梭，宛若漫步于撒哈拉沙漠之上的单峰驼。徐娘半老的出租车司机俨然一副愤怒中年的嘴脸，从学校到火车站的一路之上，他嘴里的抱怨一刻都不曾停止，说环保部门都是酒囊饭袋、砍树可耻、现在洗车太贵、开出租没钱赚、孩子上学花钱太多……他絮絮叨叨地说着生活的烦恼，让我们十分崩溃。

"扬州，卧铺，两张。"为了避免凶猛的黄沙与自己的呼吸道进行亲密接触，尽量选择了一种言简意赅的表达方式。

"卖完了，改日请早。"售票处的大婶同样惜字如金。

"没了？那去其它南方的城市的票也可以。"老刘趴在售票窗口，俨然一副饥不择食的姿态。

三分钟之后，老刘捏着两张去往杭州的硬座车票，目光坚定地来到了我的面前。我接过自己的那张票，没有任何的异议——这次旅行本来就没有一个明确的目的地，它就像是我们的前途或者未来，始终充满了颠沛流离、风雨飘摇的忧伤基调。

普通快速型列车穿过漫天的黄沙，一路嘶叫着向南方飞奔而去。似乎只是转瞬之间，它便轰隆隆地穿越了燕赵平川，而后又马不停蹄地将齐鲁大地甩在了身后。一路之上，我都在摆弄自己手中的GBASP，在电池低电量的红灯亮起的那一刹那，英雄的索尼克终于成功地击溃了野心家蛋头博士，又一次将地球从水深火热之中拯救了出来。当通关动画浮现在我面前的时候，一股难以启齿的忧伤感觉突然将我包围了起来——四年以来，在虚拟的国度中，我曾无数次扮演了救世主的角色：春风得意、坐拥江山、击败大魔王，抱得美人归……然而在现实的世界中，我却总是被生活关在了梦想的门外：考试屡屡挂科，班干部与奖学金之于我来说，也都是可望而不可即的海市蜃楼，好不容易谈了一次恋爱，却还被一个长相猥琐的矮胖子挖了墙角……诗人北岛著有散文集曰《失败之书》，我认为，这个题目很适合来形容我琐碎而卑微的前半生。

老刘坐在我的对面闭目养神，他将自己一身蔚为壮观的脂肪一股脑地压在了座位的靠背之上，让我疑心那个可怜的靠背随时有着轰然倒塌的可能性。他的头歪向窗口的一侧，脸上的表情不可谓不痛苦，在梦中，他是否也会想起这些年来生活对他的戏弄呢？也许应该会吧。遥想四年之前，刘世渊同学以高考成绩第一名的身份昂首跨进了X大经济学院的大门，那个时候他全身上下都闪动着朝气与理想的光芒，至于在四年后的今天，他为何也会落得一副与我极度相似的失败嘴脸，依我之见，这一切的罪过也只能推到命运的头上了。大一那年，刘世渊同学曾激情澎湃地参加了校学生会主席的竞选，然而却因青春不解风情，没有在关键时刻请学生评审团的代表们饕餮一番，从而在最后一轮地选拔中忧伤地败下阵来。在得知了一切黑幕之后，曾经光芒四射的优等生刘世渊同学从此摇身一变，由一名坚定的理想主义者转职成了和我一样的愤青。相识的这几年里，我和老刘始终在街机厅与小酒馆之间不停地游荡着，每每喝高的时候，我们便跑到学校东面小巷里的一家街机厅里去抒发心中的苦闷。四年了，我们在死亡之屋中轰飞了无数只僵尸；在梦游美国的时候甩了无数次尾；在DDR的机台上跳出了无数个perfect；在KOF的对战中放出了无数个超必杀……我们将大学时代最激情的时光统统奉献给了那家不大不小的街机厅，而它也为我们灰暗的大学生活带来了唯一的光亮。然而在半年之前，那家街机厅却和幽雅的小巷一起被淹没在了市场经济的浪潮之中，现如今，它已经变成所谓高尚住宅区的一角了。每每在校园中眺望那一片高耸入云的楼群的时候，一股物是人非的忧伤总是会在心头油然而生。

有关往事的记忆断断续续，晃晃悠悠地随着我一起向南逃亡。黑暗的大嘴吞没了夕阳的最后一丝光亮，列车怪叫一声驶进了安徽境内。在人潮汹涌的XX站，奔向南方寻找幸福的打工者们像地里繁荣的土豆一般乱烘烘地挤上了车。车厢内一直稀稀拉拉空出来的座位在瞬间便被填满，宽敞的过道变成了沙丁鱼罐头，而我们周围原本静谧如水的环境也自然转职成了沸腾的海洋。老刘在一片蔚为大观的喧嚣声中醒了过来，面对眼前密不透风的人山人海，他只是迷迷糊糊地嘟囔了一句人真多啊，而后便又一次沉沉地睡了过去。

看到这一幕的时候，我明白，老刘已经开始习惯了，已经开始适应了，已经开始被这个扯淡的世界所同化了。我还记得，

在二零零一年那个苍茫的秋天，为了能够买到一张可以正常运行的D版《索尼克大冒险2》，我便和老刘一起踏上了开往北京的列车，去到玩家们心目中的圣地——鼓楼游戏一条街上去碰碰运气。

那还是凌晨三点，在刺耳的高音喇叭的催促下，我们随着东倒西歪的人群一起挤上了车。这是一辆由河南某地开往北京的过路车，空间逼仄的车厢中，密密麻麻的后脑勺如同腐肉之上的乱蝇，让人眼花缭乱、胸闷气短。我和老刘被挤在车厢的一个角落之中动弹不得，一路之上，我们似乎能够清晰地听到生命从体内流走的声音。我们的沉默持续了整整三个钟头，快到北京的时候，老刘才终于开口，他说："生活，本不该如此艰辛。"

我能体会到老刘话中的含义，那个时候我们都是沉睡在大地中的梦想种子，然而事过境迁，在多年的风吹雨打之后，现在的我们，只剩下了一个疲惫的灵魂。

时光就这样随着我的回忆慢慢地向前流淌着，而车上的人却丝毫没有减少的迹象。早春三月的夜晚，车厢里的温度却与盛夏的午后一般无异。我开始在燥热与汗水中疲倦了，原本清晰的回忆也开始渐渐模糊起来。在与困意顽强地搏斗了几分钟之后，我最终还是输给了本能，头一歪睡了过去。

似乎经历了一个世纪那样漫长的时光，列车终于在杭州站停了下来。我如获大赦，背着简单的行李跌跌撞撞地跳下了车，睡了一路的老刘在车门口打了个哈欠，随后也慵懒地跟上了我的脚步。我们带着一丝睡意，步履蹒跚地趟出了检票口，而后踏上自动扶梯流窜出了车站。在广袤的站前广场上，我们摊开了一张新版的杭州地图。首站目的地自然是传说中的西湖，老刘伸开粗短的手掌，在地图上衡量着车站到西湖的距离。"不远，也就一午。"他点点头说，"估计打车去也花不了多少钱。"

我们矗立在江南繁华的街头，像永濑丽子小姐那样幽雅地招手，于是一辆苹果绿色的帕萨特便迅速地扑到了我们面前。我们定睛一瞧，发现它的起步价乃是十块，而且是一块六一公里，于是便挥了挥手让它走掉了——经济基础决定上层建筑，坐惯了小富康的我们在如此奢华的交通工具面前，毕竟还是要低调一点。目送帕萨特离开之后，我们又拦下了一辆天蓝色索纳塔，却发现它依然是起步十块，一块六一公里……走投无路的情况下，我们只好服从了命运的安排，垂头丧气地钻进车中，一路之上赌咒发誓要努力赚钱，将来买它两辆索纳塔，然后开着其中一辆把另一辆撞了……坐在前排的可怜司机被我们的疯言疯语折磨得几近吐血，疑心坐在后排的两个失意的废柴乃是刚刚从某医院神经科潜逃出来的病号。

"水光滟潋晴方好，山色空蒙雨亦奇，若把西湖比西子，淡汝浓抹总相宜。"来自北宋的苏轼同志关于西湖的诗句流传了千年之久，却也的确是名不虚传。我们绕湖而行，面前的美景让我们流连忘返、宠辱皆忘，只不过是粗略地浏览了几处景点，我们的心中却都不禁产生出了"此间乐，不思乡"的想法。

"若是一辈子都能临湖而住的话，那便真是快乐似神仙啊！"站在大名鼎鼎的断桥之上，老刘长叹一声感叹道。

"有钱买房子么你？"我幽幽地抛出一个问题，顿时便将站在浪漫主义云端的老刘生生地拽回了地面。

没有人不知道，之于一介布衣来说，若想定居人间天堂决非易事——高山仰止的房价令人可望而不可及，在这个一平米房子便能换来数台PSP的地方，废柴们的忧伤就显得格外廉价，微不足道、不足挂齿。

"……若是赚钱能像游戏中那样简单而快乐该有多好。"沉默良久之后，老刘突然长叹一声，"比如就像那个什么《FF&DQ富有街》，只要掷出骰子，而后一切只要听天由命便可，多省心啊！"

见我沉默不语，老刘又继续说道："'假如生活欺骗了你，不要悲伤，也不要气馁！'这是谁写的诗来着，普希金还是裴多菲？纯粹是扯淡，被生活骗得团团转的人，怎么能够不悲伤气馁？但游戏就不一样，永远不会欺骗我们，只要你肯努力，你便一定能看到华丽的通关画面，这十分公平。退一万步来讲，即使我们遭遇了不太公平的个别分子——譬如说像《死亡火枪》那样的变态烂游戏，但我们毕竟还有改造它的工具，譬如说金手指。"

"……生活毕竟不是不同的RPG，我们没有S/L大法去改变一切。因而，甭管它公平还是不公平，我们只能咬着牙去适应，并且小心翼翼地走好每一步。"沉默了良久之后，心乱如麻的我如是说道。

老刘默默地点头，而后我们一起继续前行，两个废柴男青年在夕阳的余辉之下且行且远，混迹在人群中，如同两个面容模糊、毫不起眼的NPC。

三天的时光一晃而过，我们回到了北方，回到了那座贬值的象牙塔之中。

时光荏苒，真的已经到了毕业滚蛋的时节了，欢送毕业生离校的晚会开了一场又一场，留着墩布头的男生站在破败的小剧场舞台上，抱着木吉他忧伤地唱着自己写的歌——"站在人生的三岔路口，谁能告诉我，究竟哪条才是我该继续的前路……"

小剧场内顿时蜕变成了叹息的海洋。

那一夜的小酒馆生意格外地好，从小剧场中涌出的失意毕业生们似乎都来到了这里。每一张桌子都被围得水泄不通，大家乱成一团地敬酒喝酒，互相勾肩搭背地说了许多肝胆相照的话，直到最后纷纷醉成了一摊摊烂泥。

我和老刘互相搀扶着回到了校园，曾经熟悉的小路在我们醉眼朦胧的视线中，复杂得就像特鲁尼克眼中不可思议的迷宫。哪条才是我们该走的路？我们的前途究竟应该如何走下去？除了游戏和酒之外，还能有什么东西可以抚慰我们失落的生活？如果从现在开始振作努力的话，我们是否一定能够达成属于自己的happy ending呢？

我依然清楚记得，那一夜的星星特别地亮，它的光芒能划破我们心中寂静岭一般厚重的迷雾吗？我拖着醉倒的老刘蹒跚在午夜冷清的校园中，突然莫名其妙地笑出了声来。

□文/风印

旺达精神——中国游戏产业的呼唤



一款游戏如果具备优秀的娱乐性，做到画面音乐操作和技术含量的高度结合，这无疑是游戏制作的初衷，也一定会吸引大部分玩家的眼球了。

随着游戏产业向次世代的发展，机能的增强为游戏朝着电影化与艺术化的方向发展提供了更为广阔的创作空间。毫无疑问，旺达与巨像正是这样一款借鉴了影视艺术与文学表现力的优秀作品。

对于游戏本身而言，旺达与巨像或许比不上生化危机4能给人带来神经上多方位的刺激，也比不上鬼武者中一闪敌人的爽快，更比不上最终幻想系列中唯美的人物造型和波澜壮阔的世界观。然而暗淡与色彩叠加的画面，动人的背景音乐与充满新意的全新战斗模式无疑使旺达与巨像成为独具风格别具理念的AVG。更为可贵的是"人性"这一最富有韵味的话题在游戏中得到完美体现，如果说在剧情和内涵上RPG一直是王道，那么旺达与巨像无疑是对这一传统观念的有力反击。在商业化的今天，能真正把艺术融于游戏，仅仅这种精神就值得所有玩家向其制作人上田先生致敬了。

也许你在与16个BOSS斗智斗勇的过程中曾感叹这款游戏创新性的魅力；也许你为主人公舍弃生命救其所爱的精神所打动，但仅仅形容这款游戏"感人"是不够的，如果你能站在审美的高度看待这款作品的话，或许你会得到更为珍贵的启发。

古往今来，有多少英雄豪杰为了自己的理想，为了心爱的事物，勇敢地、孤独地踏上了通往禁忌之地的不归之路。无论人类社会如何发展，科技与文明如何进步，这样的人生正剧永远都不可能消失。不屈不挠的斗争精神，执著追求自由的决心，这一切似乎也只有在凄凉的色调下才能最大限度地震撼心灵吧！叔本华在《作为意志和表象的世界》中揭示了生命的本质即是痛苦；而尼采又告诫世人用审美的眼光直面人生痛苦，上田先生正是借鉴了两位先哲对人生的体悟，独辟蹊径地在整个游戏中融入悲剧色彩。当主人公踏上最后的征程，挑战最终BOSS之前那突如其来的风雨交加，似乎苍天都为之落泪了，正可谓"天若有情天亦老，人间正道是沧桑"！

在浩瀚的宇宙中，人的生命简直就像一粒尘埃，然而吾心即是宇宙，宇宙即是吾心，人类的精神世界却可以包容万物。仔细审视，不难发现日本的许多杰出游戏制作人大都是具备如此精神境界的艺术天才，在他们的眼中，游戏的纯粹娱乐性与商品性根本不可能成为他们制作游戏的唯一动机。

与此相反，在网络游戏一统天下的中国，旺达精神早已在口若悬河的网游玩家的唾液中灰飞烟灭了。不亦悲夫！难道追求所谓的"同乐"就一定要建立在网络的平台上吗？难道品味伟大的艺术作品就会被诋毁为自私的狭隘的"独享"吗？网络化确实是未来体验型社会的大势所趋，然而真正的网络游戏应该以全人类觉悟的普遍提高为基本前提，否则，所谓的"同乐"只能沦为大众化商业化的"俗乐"。

国内的很多游戏制作人，哪里有兢兢业业，本着对游戏的执着与热爱去创作游戏的？又有几个真正能够把"理念"融于游戏，给玩家带来心灵触动的？许多老玩家痛骂国产网游是一些既没画面素质又没内涵的不伦不类的垃圾，这确实在情理之中。然而就是这种东西，却成为中国游戏产业的主流，从一个侧面也反映出我们整个民族文化的孱弱性。

商业化是无可厚非的事情。游戏厂商制造出明显LU倾向的作品来营取利润，支撑整个公司的运行，并为自身创作一些经典作品提供基本的物质保障。所以，没有商业化也就没有我们耳熟能详的大作。然而怎样处理好二者的关系才是所有游戏厂商面临的共同课题，只考虑商业价值而忽视游戏中的艺术价值和人文价值，这是很可悲的，这也是无形中对自诩为第九艺术的游戏的一种侮辱。

中国的游戏产业呼唤旺达精神，玩家们更是期待着像坂口博信、上田文人、小岛秀夫、三上真司等等一样值得敬重和崇拜的国产游戏制作人的出现。这一切仿佛与我们相距太遥远，只盼望有一天手持上古之剑的旺达能够出现在中华大地上，也许这仅仅是个梦吧……

□文/张杨

幻想终结

FANTASY FINALIZED

要夸FF，那很容易，跟风的事情谁都会做；要骂FF，也很容易，逆反心理深植根于每个人的心中，挑错比叫好更方便，指责比拥护更吸引眼球。

但这都不是我们刻意要去干的事情，没错，你会在文字里发现批评，但也会发现肯定——我们只是想把事实说出来。而最后你会明白，为什么我们说，幻想终结。

但正如你我都知道的，负面比正面的东西更加能够吸引人的注意力。所以如果你是个反FF派，请不要从我们的部分文字中仅简单地读出"爽"来；如果你是个FF fan，请不要在看了一些片断后就急于拍案而起，纯出于主观情绪的行为是没什么大意义的，因为若从这个角度来看，绝对的赞扬与绝对的谩骂在本质上也没有区别。



画面，无可挑剔

看人先看脸，对待游戏也差不多是同样的态度。应该说，FF12在画面上的表现已经做到了PS2可以达到的极致。只不过在非CG的部分，游戏在很多时间里并不是采用喧哗靓丽的方式来夺人耳目的，所以对于一些game初心者而言，可能一眼瞧上去不会觉得这画面有什么了不起。



但其实作品在诸多细节处的勾勒和渲染功力是极强的，这种表现力即便对于SE自身来说，也是个了不起的进步。以前的SQUARE，做CG自然是没得说，但一旦画面转到了即时，有时候就草率得有些可怕，这一点参照对比一下距今最近的FF单机作品：X和X-2就可以了解。夸张一点来说，彼即时与此即时之间的距离，有些地方甚至感觉只用技术的进步是无法解释的，简直就好像是SE突然得道圆满了。

这次的即时演算中，头发和衣襟的随风摆动、服饰与武器的细节处理、各种不同物体的写实质感，以及人物生动的表情和地域风情浓烈的色彩表现……都处理得令人拍手称道。可以说，你实在不曾期待过一个RPG可以把画面做到这个地步。再配上可以自由旋转的视角，至少从物理上来说，这个世界分外的真实。我的一个朋友曾诙笑着说："要是DOA4能有这样的头发，那就是个完美的游戏啦！"

要是FF12有着DOA的身体，那可就糟糕了。

早在很久以前的一次对主创人员的访谈中，他们就曾提到这次要"尤其用心做出各个地点都有着不同格调"的FF。现在看来，他们在这一目标上成功了。有着地中海式风情的王都，略带着乡村民居情调的空中都市，拥有一点哥特式建筑风格的神都，以及带有浓郁的雍容之气的、宛若18世纪欧洲大都会的帝都，还有死都……呃，这个就先算了；总之各地的环境氛围差异分明，的确拥有一个广袤的"世界"的概念。而这一切，当然很大程度上也要归功于画面那细腻的表现。

配乐并非一个独立的存在

一部作品整体氛围的塑造在表观上主要依靠两个方面，一个是画面，另一个就是配乐部分了。这次的音乐创作果然是交回给了"正统"的植松伸夫负责，想必相比起FFX-2时BGM部分所遭受到的质疑，这次应该是没什么人有话说了吧？

但偏偏还是有一些声音提出了反面看法的，批评这次的背景音乐给人留下的印象不深，玩过之后难得有什么可以自己哼唱出来的曲目。

其实这话说的基本算是事实，但关键是，这个事实并不能说明这次的配乐"烂"。打个不算很恰当的比方：比如现在我们有一首很好听的歌曲，只不过其中穿插了大量的合声部分，然后一些时候歌曲的推进又是以配乐为主体，歌手只是在其中哼唱几句——这样的曲子不少见吧？

当然，这首歌会很好听，但它显然不太适合你在逛街的时候清唱，甚至你在一间音响设备特别好的练歌房怕也是达不到很理想的效果，也许只有像原唱那样，需要在专业乐队和调音设备的配合下才可以有完美的演出。

把歌手想象成FF12中的BGM，把歌曲中的其它要素想象成FF12中我们眼睛所见到的各种景致，你大概可以明白我的意思。

换句话说，本作的配乐在很大程度是需要与当时当地的各种元素结合在一起欣赏的，它们构成了一个在相当程度上不可分的整体。将其分别割裂出来再予以评价是不够公平的。其实若你觉得配乐没有留下什么鲜明的痕迹，当然一个可能就是它很烂，但别忘了另一个可能，就是它已经相当自然圆润地融入了游戏之中，这种情况下，自身过于突出反而显得不合适和不合理了。

仔细想想，FF12就应该属于后一种可能。它的很多旋律飘动在建筑所展现出的气度中、荡漾在原野上所流淌的空气中、踯躅在黑暗所凝聚的深邃中，无论抽掉哪一边，另一个都将失其神髓。

况且这次的BGM并没有飘忽到那种完全抓不住的程度，依个人之见，王都地下城区、基萨草原、幻妖之森等等地方都有着或灵动、或昂扬、或诡魅的特色配乐，是比较容易给人留下深刻印象的。

或者你可能将其与FFX对比——10代中的配乐与情境结合得同样不可谓不精妙，但不少BGM独立起来仍然给人印象深刻，这又是为什么呢？这是因为FF12败在了另外一个地方，关于这一点，我们会在后面更合适的地方详细讨论。

音乐方面的另一个重要组成部分自然就是主题曲了——Kiss Me Goodbye，歌很美，非常美，但围绕着它却有着太多歌曲以外的东西所带来的惆怅和遗憾——那是什么?这个，我们同样将其放到后面的部分来讨论，那里有它更适合出现的地方。当然了，音乐这一块也包括音效，不过似乎RPG游戏都不太重视这个？或者说音效的用武之地相对并不多，总之在FF12中音效的运用有一些不合理的地方。比如说剑类武器在攻击时，怎么听也不像是利刃在切削时所应该发出的声音，反而像是用锤子在敲铁，细听之下会觉得别扭得有些好笑。

一个变革，一批问题

毫无疑问，FF12作为一款单机游戏，具有很多网络游戏的特征，以至于有人开玩笑地说FF12是11的资料片，当然，你要是反过来说11是12的实验田也可以。

战斗方面，FF12的根本核心仍然是以行动槽的增长来决定行动顺序的ATB系统——你可以把行动槽的增长方式调成wait，并且，个人估计等游戏过了中前期，我们也只能"wait"了。全部active是很刺激，不过一般来说，它会刺激到在你还没来得及在菜单中选好指令，你就团灭了。

当然了，ATB是系列的经典模式，如果仅做到这样只能说是回归。而本作于战斗方面的最大突破就是不切换画面的实时作战，敌人在地图上可见（在系列的单机作品中，第一次地，我们终于可以不用"踩地雷"了），从遇敌到战斗以至结束，一气呵成，毫无迟滞，真正做到了"active"。"队列"的概念被完全取消，人物在作战的同时可以自由移动，而绝非FFX-2中的那种大部分时候只是做做样子的跑来跑去。

这种明显借鉴于online game的处理方式，很大程度上提高了游戏的流畅度和作战的自由性，是相当值得肯定的。不过在积极意义的背后，它也带来了一个亟需解决的比较尖锐的问题。

这个问题说简单点儿就是：对online形式的借鉴，应该控制到何种程度。显然，我们不能在遇敌形式这一步就"到此为止"——想想看，如果仅仅做到遇敌不切屏，但在这之后我方三人仍然是跑上前去一字排开，这个打完轮到那个……那将是滑稽和可笑的。也就是说，一旦打开借鉴的"门"，很多相关要素都将势必被相继引入，而并不是想在哪一点上截止就可以随意做到的。譬如战斗中敌我走位的相对随意性、战局的突发随机性等等因素都将进入FF12的世界，然后……

然后矛盾就来了。真正的网络游戏中一个BOSS的实力可以很夸张；它对我方配合的精妙程度可以要求得很苛刻……等等，但这些在FF12里，不能，至少你不能做得这么绝。原因很简单，FF12里的人物只有一个玩家在控制，如果依然对作战配合提出过高要求，对战局随机性表现得毫不让步，那无疑会令人发疯。所以在诸多具有online特征的表现要素进入了作品后，偏偏在最核心的部分上不能套用了，这就对制作人员对于游戏平衡性的



把握能力提出了严峻考验——该如何调试和设计，才能使得游戏既有难度，又不超出单机游戏该有的范畴？我想，面对一个庞大、脉络复杂的世界，这应该是相当费心思的一件事。

游戏的成品大体上给出了几个解决方案，一就是Gambit，也可以理解成“宏”——满足既定条件即执行相应行动的预设指令，完全由AI自行发动，在很大程度上可以解决玩家在全手动操作时会遇到的那种繁琐和手忙脚乱的问题。二则是适当调整敌AI行动的复杂性——这很需要小心翼翼，因为外表已定，内核调整得稍有不慎就容易造成二者脱节。当然了，除此之外，譬如武器和防具在数值等方面也都会作出适合单机形式的定位。

以上，差不多就是在把一些FF11的东西“移植”给12的时候，所需要面对的、所需要考虑的，以及所需要解决的东西。

但残念的是，作品最终在平衡性等方面的表现，仍然存在着不尽如人意，甚至是令人火大的地方。

比如随着游戏的推进，我们可以明显感觉到许多BOSS（甚至包括一些稀有怪物）不是打着打着就给自己加无敌，就是在快死的时候防御大幅提升，甚至强制降低我方的攻击上限。说穿了，打不死你没关系，但我可以耗死你。

咱能不能再来点儿技术含量？

当然，这不是说打BOSS没有技术要求，但是这种伎俩的频繁采用确实倒人胃口。感觉这在一些时候已经成了制作人员为了图省心而用来调整游戏难度的利器——不够难是吗？好，给你一招无敌；还不够是吗？好，我让玩家砍不动你。如是手段，未免显得初级。

如果还要做得更过分，那就疯狂增加BOSS的体力。最典型的例子当然就是“臭名昭著”的第45号讨伐任务。敌人的体力是以千万为单位，而我们的攻击却只能达到四位数，并且途中伤害上限还会从9999强制降到6999。这条龙的详细打法如果我写在这里，估计会花去几千字——就如同打它一样费时间。这基本就是一场耐心与毅力的消耗战，如果运气不好，整场战斗花上5、6个小时甚至更长都是很有可能的。几乎所有打过去的人在战后的第一反应不是胜利的喜悦，而是纷纷表达对设计出这样一个BOSS的制作人员的强烈不满。以草率为出发点，以折磨人为乐趣，这绝不应是游戏需要的东西。

作品在作战系统上的欠缺还体现在“级别”二字上——只要级别练上去了，对付绝大多数BOSS（包括讨伐任务）我们都可以无脑地打过去，抄家伙上就是了。除非对方会用物理或者魔法免疫之类的技能，否则一战下来我们几乎不需要任何战术考虑（如果你认为在对方用了无敌之后我们一般只好蹲在那里咕嘟咕嘟喝血瓶也算是一种战术的话）。高级别当然应该比低级别有优势，但如果这种优势大到了几乎可以抹煞一切技战术手段的话，那这个系统不能称为成熟。

总之，在一个充满了“动感和速度”的战斗系统中，我们听到了一些不和谐音。

人性化方面的思考

45号讨伐任务的出现可以说是一个打击——不单是针对这场战斗而言，关键的是，它令人对制作方的态度产生了怀疑，因为这个BOSS实在是太不体贴玩家了，简直是蓄意而为。再由此联想开去，我们会吃惊地发现游戏中远不够人性化的设计还有很多。

一个典型的例子就是游戏中对各种交易品的出现条件几乎没有任何提示，自己第一遍玩的时候恐怕只有靠蒙，或者就老老实实地等待网上他人摸索出来的资料。

好吧，在实际游戏中，我承认仅就这一点本身而言并不是非常过分的设计，因为反正平时我们也要靠卖各种素材赚钱，所以很多交易品不知不觉地也就出来了。并且诸多交易品中，真正稀罕的也就那么几件，就其它大部分物品或装备而言——如果不是用极限通关的玩法的话——我们也不必过于追求它们的出现时间。

但是，我记得听到过这样一个说法，这个说法称，曾有FF12的相关制作人员表示现在的游戏就是对玩家太过体贴，所以他们要在作品中故意省略掉许多信息，让玩家自己去找资料……

需要注意的是，上述只是一个传言，而且还是二手的，它的确定性没有保证。但我听到后还是感觉一阵恶寒，他们不会真是抱着这样的想法来做游戏的吧……体贴玩家是一种罪过？事实上，只要与游戏中的一些细节印证一下就会发现，这“不体贴”似乎真的是故意的。

上述的交易品资料就是一例，而另一样更折磨人的东西就是传说中的“最强的矛”。最强的矛可以从死都的一个箱子中开出来，但目前的资料表明，这个箱子与此前游戏流程中数个很普通的、毫无特色的，但你很容易就能遇到的箱子有“联动”。什么叫联动呢？就是说如果你开了前面那些箱子中的任何一个，那么在死都那个对应的箱子就彻底没了——就好像很多小资文人经常感慨的那样：“她从我的生活中消失掉了，永远”——只不过这一次，“她”换成了一个箱子而已。前面那些所谓“不能去碰的箱子”甚至就包括在游戏很早期位于王都地下区的某个罐子；而死都，一般是到了游戏中后期我们才会去探索的地方。那么我们可以自问，在第一遍玩这个游戏的时候，在没有得到任何情报的情况下，自己会遭遇到什么结果？

这种“机会只有一次”的设定其实在很多游戏里都有出现，但像这个把过程铺得这么长、把失败的可能性设计得这么高的，我以前实在没见过，这也算是一种创意吧……

但你又不能说它不“体贴”，实际上游戏中安排了一个补救办法，就是在黑涅魔石矿的二期坑道中，也会有一个箱子可以开出最强的矛——只不过，概率极低。而且我指的是在有箱子的情况下概率极低，事实上，在那之前我们还要指望另外一个极低的概率，那个箱子才有可能出现……曾听说有人反复S/L，穿梭了十几个小时，连箱子都没见过几次。

为什么是听说，你自己没有试吗？我没试。这个游戏中其它的要素自己基本都达成了，但这把最强的矛——虽然我也有收集的嗜好，但最后还是选择了放弃。

人，不能无聊到这个地步。

我觉得自己几乎要不惮以最恶毒的想法来揣度制作者的用心了。这把矛本身倒算不得大事，但通过它却分明能读出一种态度来，我觉得这分明是在戏耍玩家，或者至少可以说，相当草率的安排。作出这样的设计到底是为了让玩家得到乐趣，还是想给自己找点乐子？——看着不明原委的player纷纷中了圈套，然后自己以“造物主”的身份看着这一切——那感觉一定很爽，我想。

游戏做出来是让人去开心的，不是拿人来开心的。

当然，这只是我个人的一个不满的想法，并不是说对方确实就这样想的，但除此以外，我真的很难理解制作人员为什么要做这种设定。难道他们认为诱使玩家反复跑路开箱子是很有意义的事？是一件很有技术含量的事？或者，他们觉得这样可以变相延长游戏时间？如果真是这样，那么恭喜，他们成功了——的确有人为了这把矛而决定重玩游戏。

游戏中的很多其它稀有装备也存在着类似设定——去开某个坛子或者罐子或者箱子，然后你可能会得到这样东西，当然更可能是两块钱或者别的什么。可是，这毕竟不是网游，玩家会投资成吨的时间反复做一项机械运动。难道我们就不能把这些东西做到一些小



游戏或者支线任务或者随便别的什么内容里面吗——只要不是这么无聊地开箱子，老天，什么都行，你让我绕着王都的喷水池跑100圈都行——只要你事先告诉我。

并非我危言耸听或者在这里发泄怨气，而是这种事情比较容易让玩家心灰意冷，并滋生出对厂商的失望情绪——因为大量的如此随便的设计绝非FF的风格，也决不是SE的风格，而它们居然真的出现了，那比较合理的解释就是，SE没时间细做。

其实你可以做到更好

升级之外，游戏的另一核心成长系统就是所谓的执照盘了。这个东西乍看之下可能会让人觉得与10代的晶球盘系统有些类似的地方，但实际上，差得远。人物在执照盘上的移动除了LP外再没有其它任何限制，包括执照的越级习得也是可能的，这一方面固然显得很自由，但从另一方面来说，只要保证了LP的供应，那么这张盘基本将失去策略性的意义，徒然成为一步我们在每拿到新的装备或技能魔法后就走一下的程序罢了。由于无论级别差距，我们打任何怪物都会获得LP，所以只要愿意，你也大可以在游戏一开始的时候就坚持在王都外打狼，直到把全部的LP赚满。一个人物走完整张盘所需的LP也不过13000多点，这个数量级对于一部RPG来说，确实谈不上夸张。当然，这只是个极端的做法，这么做毫无效率。实际上，只要我们在前期稍微有练过一些级，然后在流程中很自然地把地图都走到，不去刻意躲怪，那么LP的供应就绝没问题，拿到新东西后到执照盘上去找一找点一下就行。所以从这个角度来看，在一般的攻关流程中，执照盘容易游离于我们的技战术考虑之外，变成一种可有可无的存在。

不过，整张盘上确实有一点很需要策略性的考虑，那就是如何尽早快速地令6个人都习得全部的必杀技。习得新必杀可以增加MP上限，并且其在中前期也是BOSS战时的强力手段，所以越早习得，对攻关就越有利。而由于必杀技的位置不能重叠，所以至少在拿全必杀技以前，6个人应该是有着各自不同的走盘方向的——朝着必杀技的格子去努力。这就有点儿意思了，至少使得有规划地走与胡乱走盘之间是有区别的；而如果你让6个人都走了同一方向就更影响到了必杀技的习得时间。

不过可惜的是，这是整张盘上唯一需要策略的一处地方了，并且在必杀技全部入手以后（规划好一些的话，差不多在30级之前，你还在空中都市砍骨头练级的时候就可以做到这一点了），它也就对整个盘面的变化和发展失去了约束力量。其实这张盘对玩家的限制完全可以再多一些。

执照盘是一个有新想法的系统，但如果纵向对比10代晶球盘的话，它在完成度和复杂程度方面是大为逊色的，也使玩家少了不少思考的乐趣。至少它在实际游戏流程中，那种要对装备以及技能魔法的使用加以限制的本意几乎体现不出来。

鸡肋，鸡肋

提到这张盘子，就很容易使人想到另外两件不如人意的设定。

其一就是技能方面，几乎从来都派不上用场的技相当多，常用的技能是真必要，而用不上的则完全可以扔在那里等它长毛。一般来说，只有偷盗、侦察、防御破坏和远隔攻击有着明显的功用，此外charge也派得上一定的用场，而扔钱攻击并非每个人都喜欢用、都舍得用的。在这之外的技能，就几乎落到无人问津了。

当然，还有一招密猎一定要提，我现在甚至怀疑这是制作人员故意跟我们开的一个玩笑。密猎在FFT里是极为有用的技能，很多物品都要靠这招才能入手。所以在游戏前期，当我们带着将军并揣着一兜子钱自以为风光地从地下道跑出来之后，一般都会逛到要塞都市那边去，然后我们就会看到要价7000大洋的"密猎"。如果你玩过FFT，那显然这招你不可能忍住不买，当然一般来说，买过之后我们也就成穷光蛋了，一行人灰溜溜地从要塞都市跑出来，继续向王都赶路。这途中我们应该就喜滋滋地想要体会一下密猎的好处了，然后就会发现，这招，基本上，什么意义都没有……

密猎能得到的东西，基本上靠普通掉落也可以入手（有极个别情况除外），何况chain做高了之后一次很容易掉落好几样物品，但密猎却不受chain的影响，始终只能拿到一件。而且密猎打死的敌人没有经验值和LP，除非你是玩极限低等级通关，否则不会喜欢这一设定的。更何况密猎的发动速度慢，如果只让一个人在敌濒死时用这招，那很可能在此之前敌人就被同伴先打死了；可如果是三个人都用，整体的战斗节奏又立即降了下来，要是有复数个敌人的场合，我们还容易因此被打到仆街。总之，这是一个让你怎么用都不痛快的招式，在一穷二白的时候就被骗走了7000块钱，实在令人火大。

技能设置方面显现出的诸多问题，说明游戏在调试阶段的工作做得很不到家。当然，我们还不能下断言说那些技能完全没用，因为在低等级通关的挑战中，它们中的一些也许派得上用场。

再见，我的召唤兽

另一个很糟糕的设定几乎可以堪称"公认"了，那就是基本完全废柴的召唤兽——当然，这是指当他们成为我们手下的时候，跟他们打的时候我们是废柴。

召唤兽在作战时是如何中看不中用的已经不需要我多废话了，用过的人都有愁眉苦脸的体会，诸多召唤兽的存在价值似乎就是出来炫一下动画……说实在话，命名上全面摒弃传统召唤兽的做法就已经让很多人腹诽了，再加上实用性最后也做得如此鸡肋，怎能不令人大呼不满？作为系列的标志之一，其地位在FF12中落到了历史新低——哦不，以前可没低过——再联想一下上文提到的种种有欠缺的设计，似乎所有的问题都指向两个字："仓促"。

不过召唤兽并非真的一无是处，至少它在低等级通关的时候确实有用，对于不喜欢练级的玩家也有帮助；而最有用的地方在于，叫出一只LV1的召唤兽来，从他身上可以吸回更多的MP，绝对回本，这算是无消耗无限量补充MP的好办法，就是麻烦点儿而已，不过在迷宫里一些时候确实派得上用场。

针对系统说了这么多，我们可以看出来，在非切屏式流畅战斗这一绝对亮点的背后，有着太多与其不相称的疏漏和不足。这许许多多或大或小的瑕疵（或许其中有一些已经不能称其为瑕疵）被一部作品综合在一起带到玩家面前，玩家在游戏的过程中逐渐与它们接触，渐渐地心情就会被其消磨掉。有些人在这个过程中放弃了；有些人则默默接受了，但这时这个游戏对于他们来说，怕是已经变成了一个半机械的过程，为了"完美游戏"或者其它难以名状的理由，继续了下去，最后还努力做到了一个尽量漂亮的结果。我想，我应该就属于后者，但最后得到了什么？在整个游戏旅程中，投入感的严重缺失曾数次使我心灰意冷，其中来自于系统方面的原因其实还在其次，最关键的问题，是它的剧情。

幻想终结

终于，我们来到了整部作品中最令人诟病的部分。的确，FF系列在最初的时候也曾做过勇者救世的套路剧情，造出过一批脸谱化的、没有个性的人物。可那已经是20年前的事了，受时代的限制，我们不应对那时的"剧情表现力"提出多高的要求。但RPG经过这么长时间的发展，FF经过如许多时间的积淀——在经历了系列历史上6、7、10代等数次剧情高峰后，我们怎么能不翘首期盼12的情节能再让我们震撼或感动一次？

但这结果——成品的剧情，直接拉着我们一起掉进了谷底。

交代仓促、顾此失彼、套路陈腐，角色性格苍白、存在感薄弱、互动匮乏——我坚决要把自己的感受写出来，我不会因

所谓幻想终结，并非说系列在这一代完结。

此说对不起，因为我要对得起我自己。系统上的欠缺，其实我可以忍受，因为它们毕竟不是像美人脸上的一道伤疤或者辽阔草原上的一道沟壑那样鲜明地横亘在那里令人无可回避。但剧情上的硬伤，以及人物塑造上的无力感，使我如鲠在喉，异常难受。为什么，最后会成了这个样子？

整个故事的开端带有浓郁的松野式风格——阴谋、宫廷争斗、家国战乱、人性、单纯、背叛……虽然从一开始我们就嗅出了这次的“幻想”风味大为减弱，但这个开端已经埋下了太多的伏笔、带出了太多的线索，我们掀开了幕帘的一角，已经能够预感到这后面延伸开去将是一座恢宏的宫殿。所以即便不是“幻想”，也已使人很想看下去——到底，这个故事会如何讲述?到底,这些戏剧冲突会如何演绎？

你别问我，我不知道。因为这一切在人还心潮澎湃的时候就烟飞云散，曳然而止，几乎所有的线索不是断掉了，就是胡乱应付了过去。有一句“名言”说得好：“这个游戏到了空中都市6个人都聚齐了之后就没故事了，剩下的就是个打怪收集的游戏了……”

这话当然说得很戏谑，可若是我们想对此“驳斥”的时候却常常发现自己还真的辩解不出太多东西来。空中都市前后的剧情铺陈的风格迥异。此前是疑云重重，其所蕴含的矛盾冲突错综复杂；此后的情节讲述却是一泻千里、一落千丈、一塌糊涂。我们终于掀开了所有的布，却失望地发现原来只有当初看到的那些是漂亮的，其余的，只是一个由铁条和木块勉强搭成的架子，间或有一些地方还涂抹着几分已经有些褪色的鲜艳。

对人物心路历程的刻画严重缺失，是导致这次剧情遭到批评的重要原因。因为不描写这些，所有人物的言行和想法的变化都将缺乏依据，都将没有说服力，都将变得牵强且不自然。纵使剧情中安排有一些“点”来交待变化的结果，但也会因为缺乏过程而使得观众无法接受，“为什么?为什么就改变了?”总得有个理由吧。

而且，只有个理由也不行，变化必须合理，必须能使受众感同身受，切实体会到角色的想法和情感，继而可以理解他/她下一步的言行。这是艺术创作的基本要求，否则的话，只有开头和结尾，以及一个生硬的过程，这和三年级小学生写的作文有什么区别？

我们可以看到，阿西娅作为王女，一直与周围的人缺乏互动，心中只有一个念头：复国。她甚至一度很看不起瓦恩，对他说：“不要用‘你’（这种不敬的称呼）来称呼我。”也曾很严厉地对后者说“闭嘴!”但就是这样一种性格的女人，在大灯台顶层突然改用很柔和的语气对瓦恩说：“都说了别用‘你’来叫我了。”就是这样一个抱着执着复国信念的女人，在大灯台顶层突然醒悟：“复仇和毁灭不是我想要的!”，“我不是体现神的意志的圣女!”——突然间变得很人性化。是的，没错，她说的话都是对的。但，老天——还需要我再问一次吗，过程呢？Ashe的心情是如何从当初的一种执念变成现在的宽容？如何从一种孤傲变成随和？她是如何给自己的心找到了解脱？关于这一切，此前的游戏中交代得太少太少。她与巴尔弗雷亚在海岸上一段对白似乎交待了一些原因，然后在此之外的众多剧情演出中，她执着得真的就像一个坚贞的信徒。这一切就好像我们花了50块钱买了一本书，然后这本书上只有第一页和最后一页写了开头和结尾，中间的页码上赫然七个大字：请读者自行想象。

缺乏互动而导致苍白不是阿西娅一个人的“毛病”，这一点也直接导致了瓦恩和潘奈罗被直指成“空气”。这二人存在感的极度薄弱是无法否认的事实——然而有一些声音为此辩称道：“这是松野一贯擅长的用小人物的视角来看世界。”

拜托，小人物有了，但视角在哪里？有多少事情的发生与他们有直接牵涉？游戏中又用了多少笔墨来交待他们在经历过事件后的思想和情感？——如果有，那才叫“拥有自己的视角”；如果没有，那叫路人甲。在故事的最后，在空中要塞巴哈姆特逼近王都的那段CG中，面对空中要塞卷起的风暴，一个真正纯粹的NPC惊慌地高呼了一句——这可能是FF历史上第一次一个真正的群众演员有了一句配音的台词，而当时我就忍不住问自己：瓦恩和这个人有什么本质区别？

没有。

我们不能因为进入城镇后控制的人物是瓦恩，就说这是“在用他的眼光看世界”……事实上，游戏连对他自己的故事都没有交代清楚。瓦恩的哥哥雷克斯在两年前的“巴修叛国”事件中蒙受不白之冤，不明不白地死去。更何况，游戏的序幕就是直接以雷克斯的角度来叙述，那很明显，关于哥哥的这段往事应该是瓦恩的一个心结。而在想像中给哥哥献上一束鲜花的情境——那种氛围、那种光线、那种虚实结合的镜头语言，更无一不是在强调这段情节的重要性，无一不是在暗示玩家，这段回忆将是今后刻画瓦恩的性格、心理以及情感变化时的一个重要线索。

但实际上呢？却几乎谈不上有什么像样的后文了。瓦恩只是在与阿西娅的对话中提到了“我看到的是我哥哥。”在大灯台顶层曾愤怒地拔出武器说要为哥哥报仇。包括瓦恩在旅途中终于正式谅解了巴修的时候，也只是简单地在对话中提及了关于哥哥的事，缺乏力度。这些交待，未免也显得太过简单和随意了。与这个线索的开端很不相称，带给观众的心理落差是巨大的。

我们可以合理地推想，在“真正”的剧本中，瓦恩虽然是一个与这些“大事件”都没什么直接关系的人，但他在旅途中的想法和心情都在逐渐发生变化，包括对过去该怎样看，对自由该怎样理解……等等。然后通过与同伴的交流，这些东西会渐渐传达给大家，每个人都会因此而改变，每个人都会领悟到一些新的东西。这，才是“旅程”的真正含义；这，才是虽然身为小人物但也能成为核心角色所要凭借的。但这一切在如今的故事中，都表达得简陋和生硬。

剧情中的仓促和单薄实在是太多了。

巴修和加布拉斯作为兄弟却分属不同国家，且矛盾冲突剧烈，但这一切的起因是什么，游戏中只做了很简单的文字性交待。

瓦恩和阿西娅之间竟然什么故事都没有——我不是说一定要有“爱情”之类的东西，但在此之外呢？作为男女主角，两个人间的互动竟是那样可怜，这反而使得那为数不多的二人有所交流的几段情节显得突兀。

剧情推进到空中都市以后，矛盾冲突的双方突然开始各干各的，两条路线几乎再不相交。一边在自己的家里捣鼓相当蹩脚的阴谋演出，并且毫无悬念地直接表达出自己的全部“野心”；另一边就在世界各地持续着“迷宫-城镇-迷宫-城镇”这种极为单调且初级的游戏推进手段，这中间的线索无非就是找宝物A再找宝物B然后宝物C最后宝物D……咬牙切齿地问一句：有劲吗？

想到松野的一贯风格，并且推断他这次的创作意图，应该说其本来侧重和偏好的就是历史漩涡中势力间的冲突和争斗，一向认为个体在这种潮流中其实是很无力的。可以说这次他本就不想，估计也是根本不喜欢太多刻画几个个体间的情感交流和描写太多的“儿女情长”。但这次毕竟不是SRPG、不是一本小说，而是表演性质极强的戏剧故事，在这种情况下，如果仍然不想把“个体本身”作为一个主要切入点，那势必将为日后的剧情讲述埋下深重的矛盾根源。松野的“悲剧”，FF12的“悲剧”，正在于此。它原本是一个不错的想法，从文字上来说是一个不错的剧本，但是，它不适合做成游戏，不适合做成让人观赏的剧目。

最终成品中令人不满的地方多如牛毛，我们在此不想也不必把它们都列出来，否则这将变成又一个无聊的讨伐任务。去年的那次主制作人更换，现在回头来看正是不祥的征兆。现在我们已经无法说清松野原来的故事到底是什么样子，后来的剧本又被删改了多少，但这次的作品无疑是在前期的互相扯皮以及后期的匆忙赶工中诞生的。与其带着过于主观的色彩同情“艺术的松野”，而指责“商业的SE”，不如问这样一个问题：SE宁可把作品改成这样，也不要原来的剧本或想法，那当初松野到底拿出了一个什么东西？



过于沉重的历史和写实意味，背离了FF一贯的天马行空的幻想风格——我想这可能是松野与SE决策层产生了分歧的关键所在。双方彼此都不肯有什么大的让步，扯皮的结果是双方似乎都不着急了，SE更是把很多人手拉去做别的东西。这个矛盾就僵在了那里，直到有一天不得不加以解决。再进一步推想，当松野提出最初的想法时，是有一个在上层有话语权的人物支持他的，比如说，坂口博信。但后来坂口走了，失去了支持的松野就算身为主制作人，也已无力抵住来自上面对剧本不满意的压力。最后的结果就是，松野泰己走人，河津秋敏顶班。那时的日程已经是相当紧迫了，不论是时间来不及也好，是新制作人有自己的想法也罢，还甚至就可能是松野自己当初也还没提出来什么完整的架构——总之一切就是以“赶紧完成”为唯一标准做出来了。





于是我们看到，本作当初提出的关键词是“飞行”和“空贼”，但最后飞空艇的地位已经变成了仅仅插在地上的一根锚。

于是我们看到，作品的关键线索本应是帝国的审判官，连游戏的LOGO都是他，但最后5个JudgeMaster的戏份加在一起都显得有些可怜，有些更是直接被剧情就弄死了，连话都没说上几句。在最终战的阶段，加布拉斯还特地摆了一个与游戏LOGO一模一样的亮相，我实在不知是应该好笑还是无奈。

FF12的结尾是一个大团圆式的喜剧，但在戏外面的故事却是一个悲剧，只不过这是谁的悲剧，却已经说不清了。也许每一个人都不应该太过个性和执着。

现在我们可以回应在文章早期遗留下来的问题：配乐。为什么它会引起争议，那正是因为剧情使人缺乏热情和投入感啊。缺少了情感的交流，自然有很多东西无法传达到。



一首婉转感伤的Kiss Me Goodbye，我们已不知它是由谁之口，唱给谁听了。Kiss 阿西娅 Goodye? Kiss 松野 Goodbye? Kiss 玩家 Goodbye? 还是……

Kiss Fantasy Goodbye?

我们说幻想终结，绝不是指系列在这一代完结。你可以理解成这一作的现实风格十分凝重强烈，幻想的痕迹几乎已被磨灭；也可以说无数玩家等候数年的期盼被作了一个很不彻底的了结。

但总之，Fantasy Finalized。还能说什么呢？我们只有下次是个新的一切。

□文/唯夜

FF系列女性形象的变迁



在许多人看来，女性角色一直是《最终幻想》系列中不可或缺的。实际上，在最初的几作FF中，女性作为主角登场的机会并不是很多。在前3部FF的作品里，只有2代有一位同伴是女性，而且在剧本中体现得不是很到位。虽然说玛利亚算得上是FF2的女主角，而且和其他几位主角有那么一些联系，但是总的来讲，除了在游戏中盘靠后的时候劝说自己的哥哥那段印象比较深刻之外，其余的时候基本上只是个战斗的帮手而已。相比之下，还不如一些女性配角（如FF2的女王、FF3的水之巫女艾莉亚）来得显眼。说起来这也是因为当时FF系列毕竟还属于初期，编剧对感情戏的掌握还不是很纯熟。到了16位主机上，这种情况有了改观。

FF4是第一部比较成熟地体现男女感情的作品。男主角谢希尔和女主角萝莎的爱情故事在游戏一开始就已经表示得很明显了。当谢希尔违心地替国王抢夺魔法水晶，却遭到奸人构陷而被免职的时候，萝莎在一个夜晚来到谢希尔的寝室，对他倾诉自己的心声。夜色、低语、浪漫感人的配乐，使玩家们感受到电影般的剧情，“爱情”这个主题终于大大方方地进入FF的故事中，现在回想一下，一个女孩子半夜闯到男朋友的房间里，真是有够大胆啊（笑）。



诗人吉尔伯特和他的女朋友安娜是FF4里的另外一对恋人。但是他们的爱情故事显得更有悲剧意味。吉尔伯特本是达姆锡安王国的王子，隐姓埋名旅行的时候在民间遇到了安娜，二人两情相悦，怎奈安娜的父亲——黑魔导士德拉对他们的爱情百般阻挠，两人实在没有办法，只好一同私奔。不料吉尔伯特的国家遭遇敌袭，被夷成一片平地，安娜也在空袭中遇难。在临死的时候，她向父亲表述了对恋人的爱慕。这个悲剧虽然没有发生在主角身上，但是玩家们仍然能够体会到它的震撼。

在FF4里，已经出现了“恋人型”和“小女孩型”两种不同的角色。召唤士莉迪雅年龄很小，在游戏中是一个需要大家保护的角色。但是随着情节的发展，她逐渐变得成熟起来，这也体现了编剧人员水平的进步。另外一个小女孩型角色是孪生魔导士中的姐姐波罗姆，戏份不多，基本上只是体现了“可爱”这个特征。

FF5的女性角色的形象基本上延续了4代的风格。和4代不同的是，女扮男装登场的海贼首领法丽丝的形象和之前的女性不同。虽然她和蕾娜一样都是公主出身，但她因为小时候与家族失散，与海盗一起长大，所以她的性格与蕾娜那种娇娇弱弱的大家闺秀完全不同。在众海盗的心目中，她是了不起的“头目”，能够指挥弟兄们一同奋斗的大姐大。但是到了后来，她明白了自己的公主身份，并且换上女装在王宫大殿中出席舞会的时候，她的美貌和女性魅力使男主角倾心不已。这样一来真不知道女主角应该是谁了……



而5代的蕾娜和克露露则继承了以前女性角色的特征。总的来说，蕾娜属于和萝莎一样需要主角保护、照顾，动不动就被魔王抓走的类型。虽然在游戏中很不让大家省心，但是为了FF，没有这么一个俗套的角色也是不行的（笑）。而克露露仍然属于讨人喜欢的可爱小女生的类型（用比较时髦但是邪恶的说法就是“萝莉”，可是笔者总不习惯这样的称呼），在游戏后期顶替死掉的爷爷加入伙伴的队伍，相信当时有不少玩家为之欣慰，而觉得她的爷爷死得很应该吧（晕）……

到了6代，随着主人公的平民化（5和之前的主角都是生下来就注定背负拯救世界命运的人），女性角色也变得更加平易近人了。无论蒂娜、莎莉丝还是丽姆，都不是什么公主之类的角色。但是她们在游戏情节中让玩家们关心的程度并不输给其他系列作品中的姐妹们（寒）。严格地说，蒂娜是人类和幻兽结合的产物，这种身份加上悲惨的身世，使她自己更带有一层令人同情的色彩，但是同情归同情，她在世界崩坏之后坚强地活着，并且承担起照顾孤儿的任务。当你看到一群七八岁的孩子围着一个16岁的少女喊“妈妈”，而这个少女也温柔慈祥地照顾他们的时候，也许你也会像笔者一样，感到自己的喉咙中有什么在哽咽吧。哲人说，男人天生是战士和淘气的孩子，而女人则是天生的母亲，看来FF的编导们很好地理解了这一点。相比之下，同样历经艰险，被称作女中豪杰的莎莉丝倒显得有点单薄了。

到了FF7中，个人之间的感情显得更重要了。许多玩家们都为克劳德应该和蒂法还是和艾丽丝在一起而争执不已。蒂法是克劳德青梅竹马的好朋友，而艾丽丝和克劳德的邂逅则富有戏剧性，再加上那个已经挂了的艾丽丝的前男友，克劳德的好哥们——冤死鬼扎克，这些纠缠不清的关系显得更加复杂了。有人说蒂法是克劳德的“原配”，再加上两个人小时候的约定，似乎他们两个应该在一起。但是又有人说艾丽丝温柔成熟，更适合照顾克劳德，另外克劳德的母亲也说过，他适合找个岁数比他大的女朋友（汗），再加上扎克已经死翘翘，克劳德替死去的兄弟承担照料遗孀的责任，这样仗义的行为怎么说也不为过（巨汗）。还好在玩家们犹豫不决的时候，白毛男萨菲罗斯一刀办掉了艾丽丝，替大家解决了这个两难的问题(瀑布汗)。虽然无数人因此而痛心不已，甚至不惜动用金手指这样的手段来寻找使艾丽丝复活的办法，但还是不得不接受克劳德和蒂法在一起的结局。再不死心的人，在N年后的FFAC结尾的画面中看艾丽丝和她的凯子在一起的镜头，也应该没话说了。不管怎么说，7代绝对是最让玩家们为了感情问题伤脑筋的一作。

很多人喜欢FF是因为FF8和FF10的女主角，而9代的角色则被许多人淡忘，这不得不说是件无奈的事情。随着最终幻想系列制作者把更多的戏份投到男女感情上的时候，连人物的造型都成了影响作品人气的要素。和8、10两作的莉诺雅和尤娜相比，9代的女性人物是显得单薄了些。而莉诺雅和尤娜招人喜欢的原因，除了她们的外表比较漂亮之外，她们的个人魅力也是比较重要的。美丽，温柔，软弱外表背后的坚强，使她们变得更具有吸引力。而塞尔菲与琉库、凯丝蒂与露露，则不得不说具有一脉相承的神似的感觉。在近期的FF里，“可爱小女生”的年龄从10岁以下提高到15岁左右，显示了玩家们审美观的变化。小女孩的形象已经从过去的“点缀门面”变成一种“由于喜欢所以需要”的必然性要素了，而成熟女性的岁数也随之往后推移，露露的岁数明显比凯丝蒂要大，和魔女阿尔迪米娅接近了。这也是为了满足审美取向不同的玩家们的需求。（无语……）

FF11是网络游戏，它的角色是玩家自己创建的，谈不上什么个性。而FF12在松野泰己的影响下，女性人物形象和性格和前面几作相比有了较大的变化。由于“爱情让位于政治”，女主角阿西亚虽然是公主，但是远不像以前的公主那样娇气。“复国”的意义对于她来说，远比找到一位伴侣要重要得多。这也怪不得她，FF12的编剧也太惨无人道了，一个普通的女孩子经受这么一连串的打击，能不能撑下去都很难说，何况是一个国家的继承人呢？但是到了游戏后期，她能够为了全体人类的生存而放弃用大规模杀伤武器（破魔石）进行“复仇”的计划，也是一种伟大女性慈悲为怀的体现。和她比起来，维因和希德这两个大男人为了野心而成天耿耿于怀，倒像是怨妇一样。看到阿西亚在故事中的转变，我们终于认识到，作为人类的繁衍者，女性一样可以担负起救世主一样的重大责任。公主们终于不用等着王子来拯救了。就像那首《骑士精神》里所唱的一样：

我不要王子苦苦守候的故事/梦幻不实我不希望你是王子/因为瑰影童话结局为战而死/故事开端结局会因你而真实……



不管怎么说，这也是女性地位提高了的体现之一吧。

□文/猴子

一作成名——松野泰己的游戏人生

松野泰己（Yasumi Matsuno），1965年出生于日本新泻县，在大学时就已经对AD&D的小说和音乐产生兴趣，开始对这种风格的艺术进行研究，深受Queen乐队的主唱Freddie Mercury所作音乐的影响（Freddie Mercury也是AD&D的作曲）。早在大学时代，他就已经写了一部长达8章的骑士小说，小说的名字就叫《奥伽战争传说》，即后来《皇家骑士团》的原型剧本。

1989年，毕业后的松野来到了Quest，开始了游戏制作人的生涯。他参与制作的第一部游戏是FC上的《魔天童子》。第一次体现松野的游戏世界观的游戏同样在FC上，名字叫《迷宫之子》(Dungeon Kid)，是一部类似《光明与黑暗》的3D卷轴主视角的RPG游戏。当时FC上的RPG游戏鲜有这样的欧式设定（在笔者印象里出名的只有女神转生这么一个游戏），而松野的这一设计显然是受到了欧美一些RPG的影响。另外松野在GB上制作的《传说》（Legend）也是中世纪风格的RPG，但是界面变回了《勇者》式的传统风格，大概是因为考虑到日本玩家的口味吧。

然而，Quest在90年代只是个名不见经传的小公司。在开发了几部游戏之后，许多员工离开了这里。不过就在他们跳槽不久之后，松野和其他留下来的人迎来了一次使Quest出人头地的机会。《皇家骑士团》在SFC上的登场，使许多人开始对Quest产生了关注。除了担当制作人的松野泰己之外，负责艺术总监的皆川裕史和角色原画设计人吉田良彦等人也因此而走红，《皇骑》作为战棋游戏新秀，在游戏界名噪一时。



←美版《皇家骑士团》的名称沿用了松野最早的同人小说名。

在开发《皇家骑士团2》的时候，松野到欧洲实地考察，遍访欧洲大陆许多文化古迹，对当地的文化、建筑、宗教等人文资源印象颇深。这些东西对他后来作品的世界观和剧情产生了深刻的影响。皇骑2一开场就描绘了一幅大屠杀的悲惨景象，使玩家们对游戏中人物命运的关注程度一下子提高了很多。这种悲剧和正剧交织、气势恢弘的风格，一直到FF12中仍然有所体现。

1995年底，松野离开Quest前往Square，为PS开发了《最终幻想战略版》和《放浪冒险谭》这两个游戏，其中前者就是照着《皇家骑士团》的样子做的，从游戏系统到角色形象完全出自皇骑原班人马之手，而FF12的世界“伊巴里斯”也是在那时候第一次出现在游戏中的。《放浪冒险谭》是Square在PS后期取得的FAMI通满分游戏，不但游戏系统与其他RPG相比自由很多，人物造型在PS有限多边形的描绘下也显得很逼真，成为PS上画面超越主机机能的一部作品。从这两个游戏的素质上，我们可以看出松野的游戏制作风格已经定型，并且在32位机时代趋于成熟。

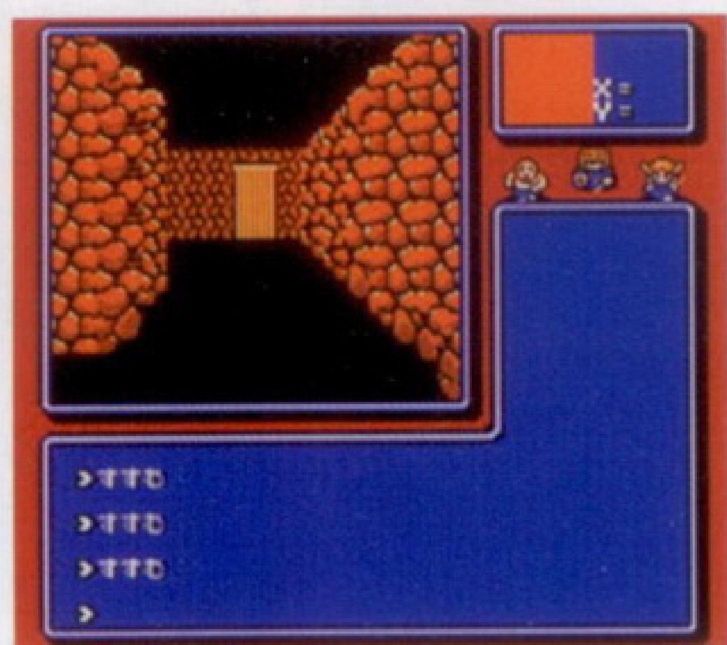
到了PS2时代，松野被指派去负责网络游戏系统PlayOnline的开发工作。当Square与Enix合并之后，松野和他的核心部下成员被调去开发多维空间游戏，而当时的Quest软件开发部也被Square并购，皇家骑士团新作的开发权又有机会落在松野手中。

从2001年秋天开始，松野与他的小组开始着手进行FF12的开发工作。与此同时他还监督Quest进行了FFTA的开发。这也是1996年之后，Square首次将FF重新制作在任天堂的主机上。但是FF12的开发进度后来一拖再拖，直到2005年7月的时候才确定下游戏的准确发售日期。据传FF12开发进度推迟的主要原因是松野的个人健康问题，他的身体一直不好，近年来一直在养病。由于不能继续担任游戏制作人的工作，FF12的制作人最终由河津秋敏担当。而自从2004年5月的E3展示会之后，松野很少在公开场合露面，他的健康状况和其他详情则无人知晓。



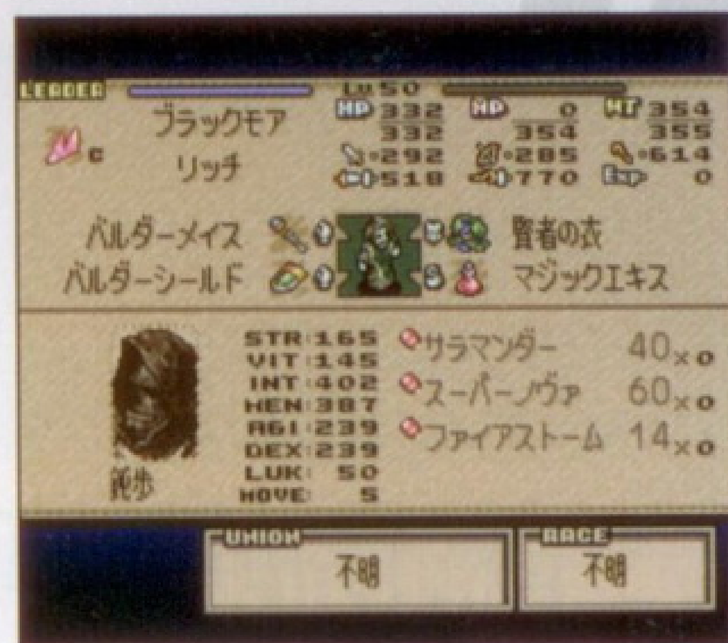
[迷宫之子]

松野在FC上参与制作的RPG。和当时流行的正统日式RPG不同，本作采用了3D迷宫步行冒险的方式。这样的战斗方式实际上吸取了美式RPG的特点。这样的游戏方式在日本是不多见的。（在日本游戏中，以同样方式表现而出名的有《女神转生》和《光明与黑暗》两部作品）以当时的游戏界面而言，还是DQ和FF这两种系列的游戏画面比较容易被玩家们接受。我们说这是第一部体现松野个人风格的作品，是因为它独特的欧式游戏界面的原因。不过这种3D迷宫冒险的游戏在当时由于硬件机能的限制，并没有赢得太多玩家的青睐。不过随着游戏机硬件水平的提高，到了16位和32位机时代，这样的游戏相对来说出现得多了一点。


←《迷宫之子》虽然在画面上不算华丽，但是3D地图的创意很好。

[皇家骑士团]

真正让松野泰己和Quest出名的作品。在这之前，Quest只是在GB上出一些乒乓球之类的小游戏。但是这部游戏的出现不但使Quest一举成名，而且也给战棋游戏的家族增添了一个生力军。SFC的机能已经足以把人物形象描绘得很出色了，吉田良彦的功力也因此得到了发挥。一般来说，中世纪风格的战棋游戏有《火炎之纹章》、《光明力量》的榜样在前，《皇家骑士团》能够打破老游戏垄断市场的局面，开辟出一个新的系列，有它自己的原因。这个游戏的耐玩度极高，角色的培养在游戏里所占的比重也比较大，玩家需要花费的时间自然也更多。尤其是2代的死者之宫殿，其难度之高，流程之长是众多玩家心中的噩梦，但是无数人还是为了得到珍稀的魔法和指轮而在其中奋战不已……这个系列在松野离职之后逐渐没落，但是仍然在GBA上推出，而且影响到另外2个游戏——FFT和鬼武者战略版。


←《皇家骑士团2》中的隐藏要素促使许多玩家反复游戏

[最终幻想战略版]

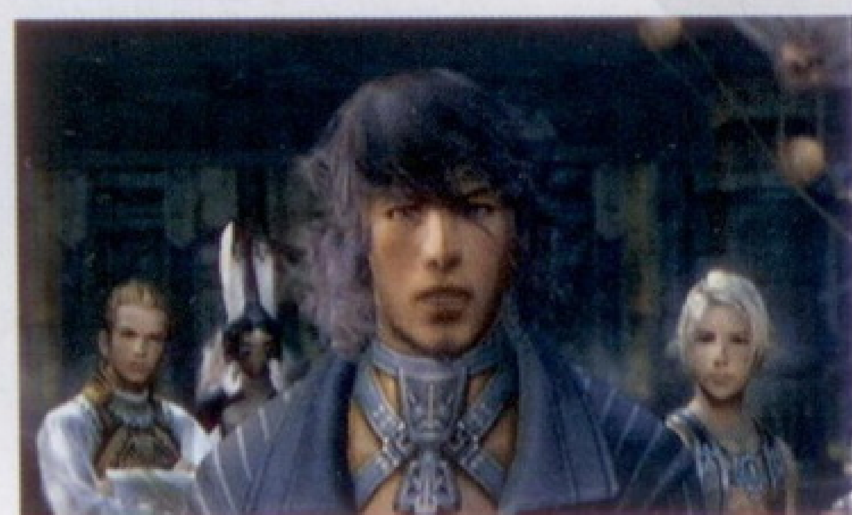
这是松野和皇骑开发小组集体离开Quest，进入Square之后制作的战棋游戏。在FF12中出名的“伊巴里斯”世界就是那时候设计出来的。由于这是一部FF系列的作品，所以像黑白魔法、陆行鸟、召唤兽等FF要素都在其中。但是吉田式的人设和天野喜孝、野村哲也的风格都不一样，所以FFT在当时让许多玩家感到有些“异样”。（尤其是莫古利的造型，和以前完全不同，“飞天猪”变成了“飞天兔”……）不过就游戏的整体素质而言，是相当不错的。有制作《皇骑》的经验在先，松野把战棋游戏的精髓带到了FF中。本作在PS上发售时反响就相当好，后来Square重返任天堂怀抱的时候，把这个游戏作为移植到GBA的第一部作品，而当时Quest已经被Square合并，所以移植工作就交给了他们。松野只负责了监督工作。FFTA在当时使用了128M的容量，可见移植时确实费了一番苦心。

[放浪冒险谭]

2000年，当PS2刚刚发售，PS游戏作品发售已经接近末期的时候，这部作品赶在FF9之前发售，填补了当时PS没有大作的空白。松野泰己在1996年制作FFT之后基本上就没怎么开发过游戏，这次的《放浪冒险谭》则是倾注了松野全部心血的作品。单以游戏的画面而言，在PS上也算是当时即时演算画面中的最高境界了（仍然是吉田的人设，人物造型看起来比CAPCOM的《恐龙危机2》更胜一筹），而游戏的方式则吸取了大量的动作要素，虽然说这里面也有《寄生前夜》的影响，但是松野式的欧陆风格使它有别于其他的日式RPG。这也是松野制作的第一部获得FAMI通满分的游戏，在当时成为人们议论的话题。

[最终幻想XII]

不管现在大家怎么褒贬，或者质疑FAMI通的评价有没有受贿之嫌，FF12的优秀和目前取得的成绩是不可否认的。这是一部没有矫情、没有做作的作品，大家在里面找不到什么无聊纠缠的私情故事。“感情让位于政治”是松野作品的一大特色，这一点连坂口博信都做不到。如果说这部游戏有什么遗憾的地方，那就是松野最终没有担当制作人这个职位。由于种种原因，在游戏的开发后期松野一直托病不出，致使FF12在开发到80%的时候无法继续进行下去。如果FF12在将来继续被人针砭，那么承担责任的人将不是松野，而是挂着制作人头衔的和田洋一和河津秋敏。这大概也是松野自保的策略性的一招吧。 □文/猴子


↑《最终幻想12》中的罗扎里亚帝国王子是很有个性的角色，可惜戏份太少。

大神

PS2	本刊译名：大神			
	Clover Studio	7140日元	2005.04.20	
动作冒险	DVD-ROM	日版	1人	108KB



经过将近3年的漫长等待，这款在游戏界首先使用水墨动画效果的动作游戏终于和众多玩家见面了。Clover Studio的实力果然不是平庸之辈能够企及的。虽然这部作品借鉴了日本神话里的很多故事，但是实际上却是一部实实在在的原创作品。我们可以从这部游戏中找到一丝熟悉的感觉，从而对久违的东方文化产生浓厚的兴趣。让我们一同来谱写这篇《神犬救世录》吧！

□文/猴子

基本操作			
十字键	操纵菜单的光标	移动右摇杆	校准视角
左摇杆	控制主角移动	○	调查/吠叫/决定
×	跳跃/退出	L1	特殊功能
□	头槌/战斗时攻击/下笔	△	刨坑/叼起或拖动
L2	地图显示（按住）	R1	提笔
R2	回避跳跃（特技）	SELECT	各种设定
START	主菜单		

移动和存储

在游戏中，使用左摇杆就可以控制角色移动。遇到一些坛子罐子之类的东西，可以按□键把它们撞碎。遇到较高的崖壁时，贴着墙壁按×键起跳，然后再按×键可以蹬着墙壁做出二段跳。另外在按□键之后再向前跑，可以直接实现加速。在水中移动的时候要注意有一定的时间限制，超过时限就会重新开始。另外在游戏中习得新的技巧之后，可以做出更多特殊的移动方式，这些将在后面的攻略中有详细说明。在游戏中，需要用“镜”来存储游戏进度，存储的方法就不用笔者在这里赘述了。



道具和装备

按START键打开主菜单之后，可以按L1和R1查看各种状态。第一栏就是道具和装备。“天照”武器一开始只有一种，在游戏进展中会增加。而它的体力是以太阳珠来表示的，降到0就Game Over。在战斗中受到伤害之后可以用神骨顶（骨头）回复。而在平时，它的体力是可以慢慢恢复的，但是一定要多吃东西，把胃袋填满，这样体力才能恢复。食物种类众多，荤素不一，在游戏中可以收集许多不同的食物。（这条大狗因为有“异袋”而不会挑食，真是好孩子）



战斗

在游戏中，进入战斗的情况有2种：特定情节下进入战斗，以及平时走路的时候遇上敌人而进入战斗。无论是哪种战斗，主角都会被敌人围在一个密闭的环境中，战斗结束之后封闭会解除。游戏中敌人的种类不像RPG一样多，但是各有特色，一般都有弱点，需要用一定手段才能消灭。另外在一般战斗中，封闭的结界上会出现一些裂缝，攻击这些裂缝就可以在结界上打出洞来，这样就可以逃跑了。当体力低的时候可以这样做。



笔神

“笔神”系统是本作最重要的部分。主角“天照”自己拥有在天上画太阳的能力，按住R1，用左摇杆和□键运笔，就可以使用“笔神”技。随着游戏情节的推进，天照还将学会更多的用笔技巧。从而在战斗、移动、解谜的时候达到事半功倍的效果。游戏世界中一共存在13种笔神，除了天照之外还有许多笔神隐藏在各地，必须通过探索才能找到它们。使用笔神需要消耗一定的墨汁（相当于MP），一定要注意。在打败敌人之后可以获得产墨，另外墨汁也会慢慢恢复。



幸福值

本作主角能力的提升系统与《恶魔猎人》相似，但是提高能力需要的不是经验值，而是幸福值。在游戏中帮助那些有困难的人，帮助被破坏的环境恢复成原来的面貌，以及用饵料饲育各种动物，都可以得到幸福值。幸福值只能靠幸玉获得，所以“探索”在本作中的意义远远大于“战斗”。在升级的时候，玩家可以根据自己的需求，给天照的体力、墨汁、异袋、钱包升级。在所有能力升满之后，可将多余的幸福值换成钱。



序章 久远的传说

很久很久以前，在遥远的东方，有一个叫“神木村”的小村子。那里风景优美，每到春天，成百上千种花争奇斗艳地开放。村子里的人们过着简朴而幸福的生活。

但是，这个村子里有一个悲哀的习俗。不知从什么时候开始，一只可怕的妖怪占据了村庄。它的身上有八条黑龙一般的脖颈，上面长着八颗硕大的头颅，人们把它称作“八岐大蛇”（**ヤマタノオロチ**）。这只怪物的眼睛如浸满鲜血一般通红，张开嘴可以将人活吞下去。自从它盘踞在村子里之后，每年都要村民们献上一名少女作为祭品，否则就将整个村子毁掉。九十九年过去了，每年都要有一个家庭失去心爱的女儿，这样的悲剧延续了将近一个世纪。


←伊邪那歧和白野威一起斩杀大蛇，成为一百年前传说中的英雄人物。



第一百个年头来到了。今年要被送去做牺牲品的是村子里最美的女孩子——伊邪那美（**イザナミ**）。然而一位名叫伊邪那歧（**イザナギ**）的少年出于对少女的爱慕，决意铲除这个妖怪，拯救自己的恋人，并且为民除害。他顶替伊邪那美来到了大蛇所在的十六夜之祠，出其不意地向大蛇发动了攻击！

然而，八岐大蛇的实力是十分强大的。虽然伊邪那歧拼尽全力，但是仍然无法给它造成决定性的伤害。正当一切希望都已经消失的时候，一只白色的狼犬突然出现在伊邪那歧面前。它就是伊邪那歧一直在追逐的对手——白野威（**しらぬい**）。

大蛇并没有把这个对手放在眼里。但是当它和这只白犬交手的时候，却发现面前的这只狗拥有不可思议的神力。原来，白野威是上天派来拯救世人的一只神犬。当伊邪那歧气力不支的时候，它及时赶到，和八岐大蛇展开了殊死搏斗。在战斗的过程中，白野威施展出种种绝技，一棵棵参天大树突然出现在大蛇面前，它吐出的火焰被一阵狂风挡了回去——白野威代表众神的意志，向大蛇发动了全力一击！

不幸的是，这一击并没有给大蛇造成致命的打击。它向白野威反扑，神犬受了重伤，希望之火再一次面临熄灭。在这千钧一发的紧要关头，白野威朝天际发出最后的吼声，密布在天上的阴云登时消散了，月光照在大地上。伊邪那歧的剑在月光照射下，发出了金色的光辉。受伤的伊邪那歧硬撑着身体站了起来，用尽最后的力气，拿着手中的宝剑刺向大蛇的要害。在一阵惊心动魄的巨响之后，大蛇的脖子被一根根斩断，血流成河，妖怪的身体崩塌了。

当伊邪那歧定下神来，准备把这个好消息告诉乡亲们的时候，神犬白野威却倒下了。它在与妖怪的搏斗中受了致命伤，原本白色的皮毛都被鲜血染红了。而且它已经身中剧毒，连站起来的力气都没有，只能发出呜呜的声音。伊邪那歧抱着白野威回到村里，村民们围着这只义犬，希望它能够重新恢复生机。但是它最终因为伤势过重，再也没有苏醒……

后来，人们为了纪念勇士伊邪那歧和神犬白野威的功绩，为他们兴建了神社，四时享祭。就这样，又是一百年的岁月过去了。神社中供奉着伊邪那歧斩杀大蛇的宝剑“月呼”和白野威的石像，保佑着村子里的人，不受妖魔的侵害。

然而，我们的故事并没有结束。

有一天，一个黑影出现在神社门口，他来到插着宝剑的台子跟前，盯着宝剑的眼睛滴溜溜地转着：“这就是杀死大蛇的‘月呼’吗？真是无聊的东西，是谁编出这种故事的……”他一边嘟囔着，一边把宝剑拔了出来。就在这时，一股黑烟突然从里面喷了出来，几双冒着红光的眼睛盯着这个人。这难道是……？

“哈哈哈哈，寻求力量的家伙，你打开了封印，我终于又复活了！”一个可怕的声音从地下传了出来，随着一声巨响，被封在地下百年的妖怪——八岐大蛇又出现了。转瞬之间，漆黑的腥风血雨席卷了整个世界，妖孽魔障四处横行，原本美丽安详的世界一下子变成了地狱。

和许多神话传说中一样，只要有妖魔鬼怪兴风作浪，就会有人勇敢地站出来，拯救这个世界。曾经降伏大蛇的月呼之剑被那个冒失的人拔出之后就没有了踪影，而白野威的石像依然沉睡在神社中。就在这时，一个婀娜的身影出现在石像跟前。

“我们的慈母，天照大神，您曾经化身为白野威拯救了这个世界，现在，是您再次出现的时候了！”一个女子把手中的宝物——“真经津镜”抛向神社中的石像，一道金光闪过之后，石像变成了一只白色的狼狗，“大神”就这样复活了。新的希望终于来到了世界上……

第1章 救世前奏曲


←仙女姐姐是游戏中最重要的人物之一，每天的造型也是游戏的一大亮点（笑）。

使“大神”复活的，是木精仙女朔耶（**サクヤ**）。她告诉这只名叫天照（**アマテラス**）的白犬，现在的世界被八岐大蛇破坏，人们必须依靠天照的力量，才能找回失去的光明。她的态度很迫切，但是刚刚复活的天照似乎对拯救世界这件伟大的事情没有什么兴趣，而是懒洋洋地在那里打盹。难道这就是变成狗之后的副作用？虽然朔耶很生气，但是她也没法拿这位传说中的大神怎么样。就在这时，朔耶的胸部突然一阵奇痒，忍不住哈哈大笑。一个绿色的光点从她的怀里蹦了出来——这个小家伙是云游四海的玉精灵，名字叫一寸（**イッスン**），是个伟大的画家。不过天照似乎很不买它的帐，差点把它当点心吃了下去。经过一番无厘头的争吵之后，朔耶嘱托一寸，让它帮助天照履行拯救世界的责任。然后自己化身成为一只巨大的桃子，挂在一棵树上。只要把桃子弄下来，就可以使这里的村庄恢复生机。



←「一寸法师」也是日本神话传说中著名的人物之一，国内玩家了解不多。

在一寸的指引下，天照来到了天之川的断桥附近。一寸向天照展示了“笔神”的力量：只要用笔在断桥的地方涂上几下，桥就会被修复。这一招名叫“画龙”，是十分神奇的技艺。传授这种笔业的笔神就在不远的地方，天之川右边的一座山坡上。在天空中，一个星座若隐若现，但是似乎缺了点什么——只要用笔在空缺的地方点上一点，就可以把失去的星星补回来。当整个星座的星星全部补满之后，笔神就会出现。

这个星座只缺了一颗星，点过之后，十三笔神之一的神龙“苏神”出现了。它把“画龙”的特殊能力传给了天照，并且告诉它，到天之川使用“画龙”就可以使那里的河道畅通。随后天照赶到天之川的河边，用苏神传授的笔业打开了河道，这样就可以凫水（狗刨儿？）到达对岸了。到了河的对岸，天照得到了宝物“异袋”，它可以使原本只吃肉的大白狗吃下各种食物，无论蔬菜水果粮食还是鱼虾螃蟹，一切食品都可以被天照消化。

再向里走，就到了供奉英雄伊邪那歧石像的洞窟。这时山洞的门突然被木栅栏挡住了，看来只有习得新的笔神才能出去。一寸发现伊邪那歧像的宝剑少了一截，于是提醒天照用“画龙”把宝剑修补好。经过一番涂鸦之后，伊邪那歧的石像恢复了往日风采，而天上又有星



←想不到掌管宝剑的「断神」是只老鼠，不过「一闪」的本领可不是闹着玩的。

座出现了。把星星补满之后，新的笔神——“断神”出现了。它是一只白鼠，却能使用一支比自己长好几倍的大剑。它向天照传授的是具有攻击力的笔业“一闪”，只要在目标物上快速横掠一笔，就可以用无形的剑锋将目标一刀两断。得到“一闪”真传的天照当然得找个什么试试手，于是就拿洞里的一块大石头开了刀。这招连石头都可以切开，那么木栅栏自然不算什么了。在打开通道之后，天照和一寸准备返回刚才的神社入口，把朔耶变成的桃子切下来。

不料它们在路上遇到了不速之客。几个绿色的小妖怪把它俩围住了。这些家伙有几个胆子，竟敢对救世主下手？正好新学的“一闪”还没有练熟，就和它们玩一玩吧！可惜这些小妖不禁划，“噌噌”两下就被切成了四截。真是的……回到入口的地方，朔耶变成的桃子还在那里，用“一闪”把它划落之后，桃子变成无数鲜花绿草，转瞬之间就开遍了整个山谷。神木村恢复了过去的样子。而白犬与玉虫的冒险，才刚刚展开而已……

第2章 神木村的大剑士

虽然现在可以进入神木村，但是村子里所有的人都变成了石像。周围仍然有一种异样的感觉，看来这里的妖气还没有退散干净。大神和玉精灵来到村外的高台上，看到头顶的天空仍然一片漆黑，怪不得这里总是怪怪的，原来天上根本没有太阳。这时天照的威力终于显示出来了。作为当初天地之间的太阳神，天照本来就拥有一种特殊的笔业——在天上画个圆圈，就会出现太阳。不过我们的大神已经几百年没下凡了，直到现在才想起自己的本领来。好了，二话不说，只要朝天上画个圈（只要比较圆就可以，别画成三角的就可以了），就会有一轮红日出现在天际，而村子里的人也恢复原状了——怎么样，帅吧？

就在这时，一位头上顶着桔子的老爷爷走了过来。他是神木村的村长桔子爷爷（**ミカン爷**），他对面前出现的这只大狗非常感兴趣，但是在他们这些凡人眼中，大神只是一只普通的大白狗而已，它身上的彩云和神具，一般人是看不到的。就在桔子爷爷好奇地看着大狗的时候，几个鬼鬼祟祟的影子却出现在他的背后……

这些家伙就是天照刚才碰到的那种妖怪，学名叫“绿天邪鬼”，是一种比较低级的怪物，由于八岐大蛇的出现，这些小喽罗们也在各地猖獗肆虐。不过今天他们可不走运，在大神看来，收拾这几个家伙只是小意思而已。清理掉它们之后，就可以回到村子里了。


←神木村恢复了生机，冒险的故事也将正式展开。

村子里的人们恢复了正常，看起来似乎在安居乐业地生活。但是村子出口的地方有一块大石头卡在那里，从外地赶来的旅行商人无法出去，烦恼不已。天照本想用“一闪”来帮他打开通路，但是现在当着这些人不宜做出这样的举动，如果风声泄露，被大蛇知道他们在这里的话，恐怕不利于讨伐任务。好在商人告诉他们，村子里有位名叫“素盏鸣”（**スサノオ**）的人，是100年前打败大蛇的英雄伊邪那岐的后代。这位壮士经常自诩是“古今无双大剑士”，如果把他请来，也许可以把石头劈开。这里有一种新的妖怪“赤天邪鬼”，在遭受一定攻击之后会用琵琶抵挡进攻，必须用一闪把它的琵琶切开才能继续攻击。

天照和一寸来到素盏鸣家，却听到一阵打雷般的鼾声从屋子里传出来。它们一进到屋里，就闻到一股恶心的酒气。原来这家伙喝醉了酒，正在这里做白日梦呢。睡得还挺结实，叫了半天也不醒，最后没办法只好先礼后兵，一头把他撞醒了。谁知他醒来之后说天照打扰了自己的“瞑想”，并且想把它们轰出去。现在可要



←古今无双大剑客素盏鸣是一个外强中干的家伙，实际是什么本事都没有。

不得他这么睡下去，没办法，我们的天照大神只好屈尊，亲自把他驮到了巨石跟前。
商人请求素盏鸣把巨石割开，这为大剑士看了看巨大的石头，额角冒出一片冷汗。只见他眼珠一转，说不经准备活动就贸然出手，搞不好会骨折的。他得去训练场练习一下。谁知来到训练场之后，他又说剑士必须喝了酒才能发挥出水平，没酒喝就不练。真是……

村子里有一个酿酒的作坊，女主人栉名田（**クシナダ**）是一位酿酒高手。但是作坊的水车轮子坏掉了，现在没有办法舂米，自然也就酿不了酒了。天照用“画龙”修好了水车，作为报答，栉名田把珍藏的美酒——铭酒·绝景神赠送给天照，这回可以让那个酒鬼剑士专心练习了吧。

素盏鸣见到好酒之后果然像变了个人一样。俗话说，清酒红人面，黄金动盗心。只见我们的大剑士三口酒落肚，拔出新做的木刀“斗片扑”，朝着训练场的稻草人使出了自创绝技“真空割破斩”，结果——什么也没发生！天照这回终于明白了，原来这个所谓的“英雄之后”不过是个成天喝喝酒吹吹牛的饭桶而已。但是现在必须借助他的力量，只好在暗中助他一臂之力了。只要在他砍稻草人的时候及时用“一闪”帮他把目标切断，这位“英雄”就会对自己的“剑术”信以为真，随后帮他把大石头切开，通向村子外面的道路就被打开了。



素盏鸣看到自己“切”开了拦路的巨石，立刻变得信心百倍，高兴地跑到村子外面“行侠仗义”去了。这时木精仙女朔耶又出现了。她告诉天照，她的分身在世界各地变成桃树的形状，只要找到这些把称作“塞之芽”的树，就可以唤醒她的力量，使这些地方发魔障消除。体贴的仙女姐姐还把“塞之芽”的位置给它们标在了地图上，在以后的冒险中，可以很轻松地找到。

第3章 鲜花盛开的山谷

在仙女姐姐的指引下，天照和一寸来到了村子外面的神州平原。这里仍然是一片瘴气，到处都是枯死的树木，一片凄惨的景象。要改变这些状况，就必须让“塞之芽”开出花来。而使植物开花的笔神居住在“花开谷”，看来必须到那里走一趟了。

天照和一寸来到花开谷，发现一群小妖在那里喝酒，于是顺便就把它们收拾了。继续往里走时，却在那里碰到了大剑士素盏鸣。他的背后有几个妖怪蠢蠢欲动，必须先清理了它们才行。妖怪中有一种“黄天邪鬼”，会土遁和敲鼓攻击。当它面对你的时候，“一闪”对它是无效的。但是它会像用火箭筒一样拿鼓轰你，当它发完炮还没站稳的时候，就是最佳的“一闪”进攻时机。另外如果它从土里钻出来还没发现你的话，会处于无防御状态，这时候发动“一闪”也是很有效的。

干掉碍事的妖怪之后，素盏鸣以为天照是来拜师的，就告诉它，自己不收徒弟（亏他说得出来），而到这个地方是为了寻找一个藏身躲避妖怪，啊不，是“秘密训练”的地方。虽然天照知道他的底细，但是现在也没时间揭穿。山洞门口的巨石似乎是一个机关，而旁边的一幅壁画上好像少了点什么——在画的右上角，是不是缺一个太阳呢？

果然，在壁画上添上一个太阳之后，山洞的石门打开了。再向里走，发现了一株植物的嫩芽。另外前面的台子上似乎少了点什么。再前面是一道栅栏门，素盏鸣果然在里面。他说要讨伐妖怪，但是在他面前的却是一只棕熊，而且还在睡觉。（睡觉的时候能够站立并且踩在水晶球上，这个棕熊的身手也实在有够了得的。）

不过素盏鸣可不吃这一套。他打算用自创的“素狭恼污”四字真传将“妖怪”收拾掉。当然了，这回还得继续帮他。在砍断四个灯柱之后，素盏鸣发动了新的“奥义”——灭·真空割破斩，把打盹的棕熊从水晶球上打了下来。于是他自以为剑术又“精进”了一步，得意地离开了。


←这只瞌睡熊在后来的冒险中还会出现，一寸法师还给它起了名字。

从刚才的壁画来看，这个水晶球似乎是重要的道具。趁那只棕熊还没有睡醒，赶紧把水晶球推到刚才那个洞口的台子上。再在峡谷上方的天上画一个太阳——就和壁画里的内容一样，阳光会通过水晶球的折射，照在嫩芽上，嫩芽转瞬间长成了一棵大树。这就是仙女的分身——塞之芽吗？

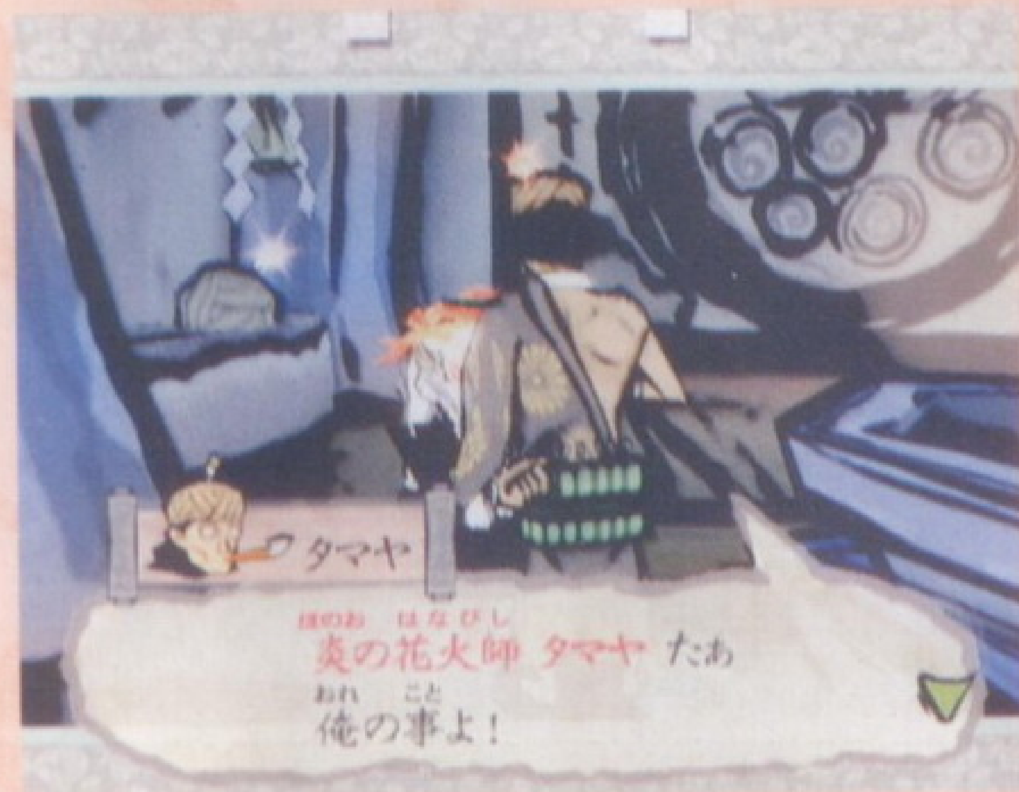
这时天突然暗了下来，新的星座出现了。这次要点亮两颗星。之后出现的是（口关）之花神。它的原形是一只白猿，出场动作十分富有“现代美”。在它的帮助下，大神学会了新的笔业“樱花”。只要在枯死的树木上画一个圆圈，就可以使它起死回生。

天照用“樱花”之术让塞之芽复活了。随后整个花开谷都恢复了原来的样子。随后赶回神州平原，一路上的死树都可以用这种方法让它们复活。注意那些被妖怪附身的树木必须经受一定的攻击之后才会乖乖地让你去画。这时神州平原的妖气已经被扫荡一空，又有很多新的地方可以去了。

第4章 神州平原一日游

神州平原很广大，目前有三个地方可以先去一下：一个是小柄流武术的创始人——小柄鬼斩斋老先生的住所小柄道场。小柄鬼斩斋先生多年来一直致力于武艺的钻研，在功夫上独成一派，据说两千多年之后，在大洋彼岸一个叫美利坚的国家，有一位被称作“幻侠乔伊”的侠客，他的功夫中还有小柄流醉拳的影子。（这可不是说笑，各位仔细看看小柄先生耍醉拳的样子就知道了）先在他那里学会四连击的“镜业 四光”和躲避敌人攻击的“神业 **かわせ**身”，对今后的战斗极有帮助。

另外一个地方是焰火师多摩屋（**タマヤ**）家，要在晚上去（这家伙白天睡觉）。这位多摩屋先生是个专门制作焰火的工匠，一直想制造巨大的焰火，但是一直没有成功。这次他把一大堆焰火放在一个大桶里一次引爆，但是看来还是很难成功的。这就需要大家帮助他一下了。在引燃焰火的时候用画笔帮他描一个炸弹的样子（就像简笔画中的苹果一样），就可以放出满天精彩的焰火。随后就可以引出星座，填好之后就可以找到爆神，一只白色野猪。对话之后就可以学会画炸弹的本领了。这招名字叫“辉玉”，在有缝隙的地方放置炸弹，



←这位就是著名的焰火师，一直希望能够制造出最伟大的焰火，并一直努力着。

可以将墙壁炸开。他家附近有一种新的妖怪，在空中飞行的“骸金鱼”，必须用一闪把它打下来，然后再用普通攻击。

第三个地方是十六夜神社。神社的住持名叫三日月（**ミカヅキ**），她（他？）对天照抱怨说自己的助手牛若（**ウシワカ**）不知道去哪里开小差了，闹得这附近到处都是妖怪。随后就可以在这里得到一张妖怪面相书，上面有指名通缉的妖怪，它们一般都在夜间出没，只要干掉它们就可以得到报酬。如果是晚上去神社的话，接完任务出来就可以碰到一个妖怪。这些指名通缉的妖怪身上插有破魔矢，很好辨认。

另外在平原西南部还有一个渡口，现在没有人在那里。由于水路很长，而天照游泳的技术实在有限，目前是过不去的。

第5章 从遗迹到断桥

当大神把神州平原转过一遍之后，就可以回到神木村了。这时候可以把村子里所有枯死的树木全部恢复成开花的状态，一共有15棵树。当这些树全部恢复之后，前往一开始画太阳的那个高台，会发现桔子爷爷在那里跳舞，祈祷所有的樱花全部开放（禁断之舞原来就是摇滚迪斯科，汗）。现在该干什么不用我说了吧，用“樱花”让所有的树木开花之后，仙女姐姐又出现了，而且穿得比上回更加暴露了（大汗）。真不知道制作这游戏的人是怎么想的，让一个东方的仙女摆出玛莉莲梦露的POSE，神谷这家伙果然是恶搞专家啊……仙女告诉大家，现在要到阿加塔森林（**アガタの森**）去。

就在这时，新的笔神出现了。这回出现的又是一



←花神一共有三个，他们各自拥有不同的能力。莲之花神可以在水面上画荷叶。

只猿猴——莲之花神，原来它和前面的（口关）之花神一样，是掌管植物的笔神。天照从它那里学到了“樱花·二”，只要在水面上画圆圈，水上就会出现荷叶。这样就可以在水上行走了。

天照掌握了在水上行走的能力之后，就可以从那个原先不能通行的渡口前往阿加塔森林了。在阿加塔森林的路上可以遇到占卜婆婆（**ぼくせんのババ**）。她告诉天照，仙女的分身隐藏在山洞的深处。路上有的石壁必须用炸弹打开，所以先在神州平原学会“辉玉”是很有必要的事情。在通过一条隧道之后，我们的英雄找到了仙女姐姐的化身——塞之芽。使用“樱花”让它恢复原貌之后，原先充满瘴气的森林就可以自由行走了。另外在这里还可以得到新的神具“足玉”。

当天照从山洞中走出来的时候，天上突然传来一阵悠扬的笛声。

“召唤天，召唤地，召唤打倒妖怪的我自己！人伦的传道师·牛若 is here！！”只见一个英俊的少年从空中翩翩落下，口中说着神秘的番邦咒语（实际上

是英语），样子十分挺拔嚣张。牛若？这个名字似乎在哪里听到过……一寸突然想了起来，他不就是三日月法师的那个开小差溜号的徒弟吗？！真想不到在这里会遇到他。但是……他的笛子里藏有武器，这个少年竟然向天照拔出了剑？

"You到底多少本事，就让me来见识一下吧！"想不到这小子还真不客气，没办法了，你打架，我奉陪！

BOSS >>> 牛若



←牛若在游戏中总是处于和玩家作对的立场，实际上却帮了大家不少忙。

这是游戏中第一次正式的BOSS战（以前的剧情战里的敌人全是量产型杂兵）。虽然这家伙看起来很拽，但是实际上并不是很厉害。如果这之前在小柄道场学会R2躲避那招的话，打起来就容易很多，他的动作比较快，但是只要及时躲开，还是有很多空挡可以钻的。另外装备刚刚取得的"足玉"会提高攻击速度，而且鞭子一样的攻击方式很容易对付他。

年少轻狂的牛若很快就败下阵来。他告诉天照，他看到了从神木村拔走神剑"月呼"的那个人。另外前面通向高宫平的道路因为桥梁折断而不能通行。如果想过去的话必须"满怀thrill地乘坐原木Go"。可惜当时日本并不开化，即使是天照大神也听不懂这些蛮夷语言是什么意思。不过不管怎么说事情总算有了结果。于是它们告别了牛若，继续向森林深处行进。森林里有一种花骨朵一样的东西，用樱花可以让它打开，得到里面的宝物。

森林里有一个名叫柯加利（**コカリ**）的孩子。他的小狗梅太郎跑到遗迹洞窟中一直没有回来，他十分担心。但是进入遗迹的钥匙被一条大鱼吞掉了。天照决定帮他把大鱼钓上来。

钓鱼的方法其实很简单。当柯加利把鱼竿甩出去的时候，用笔把鱼竿和水中的鱼连起来就可以了。注意鱼儿是不会轻易让你钓走的，必须用左摇杆按照反方向去拉才可以。钓上几条小鱼小虾之后，红色的大鲑鱼（大**シャケ**）就会上钩了。注意别让它跑掉，把它拉上来，它会吐出遗迹的钥匙。

但是遗迹里非常危险，不能让这个小孩子去那里找狗。于是天照趁他不注意，叼起钥匙就跑。到遗迹前把钥匙放进去，就可以打开遗迹的大门。遗迹里长满了青苔，看来这里已经很久不见天日了。这里有不少隐藏的门需要用一闪和辉玉打开，另外需要注意的是有一种看起来像花苞的敌人"鬼灯"，它们的皮很结实，但是挨打到一定程度后就会露出弱点。这时候要用"樱花"在它们身上画圈，使它们身上的花苞打开，然后用一闪猛切里面的核心，可以给它们造成致命的打击。



←鬼灯的弱点在它的花苞，只要打开之后，猛攻核心就可以轻松打败它。、

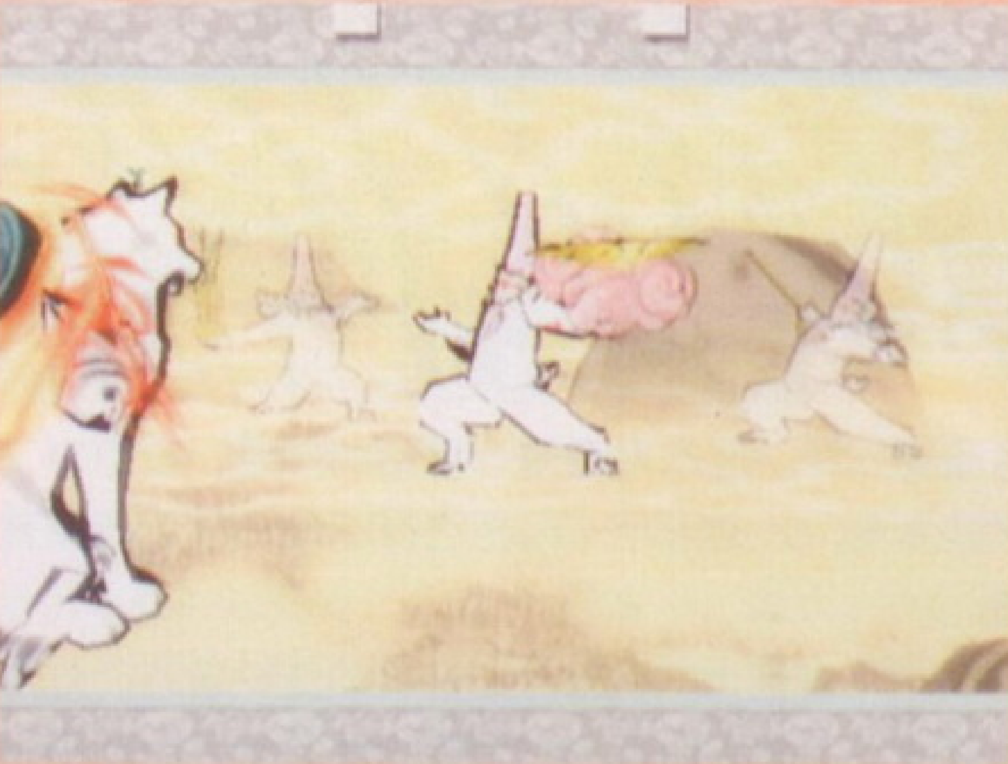
打倒鬼灯之后，会得到一个水晶球。把它推到前面的凹坑出可以打开门。再往里走，有2只鬼灯在前面等着大家。用刚才说过的方法把它们收拾掉，山洞中会出现一只长蘑菇的原木。仔细观察山洞，原来这里是没有顶的，上面的天空可以向下透光。这时候只要在狭窄的天上画一个太阳，原木上的蘑菇就可以在一瞬间长大，然后顺着蘑菇就可以跳上去了。（好奇怪啊。记得生物课本上写着蘑菇是在背阴的地方生长的，一见阳光就会被晒蔫，怎么这里的蘑菇和现实里完全相反啊？古代的日本果然是一个神秘的国家。）

再往前走就会到达一个有机关的长廊，后面的地板会塌陷，所以一定要快速冲过去。然后就会发现前面的门被一个妖怪变成的锁给封住了。怎样才能把它打开呢？这时候就要考验大家的胆量了。只要勇敢地朝下面跳去，就会发现一块会说话的石碑。它的名字叫答选坊，只要按照它的指示，找出它身上的弱点并且用笔点出来，就可以得到一支破魔矢。然后把破魔矢拿到那个妖怪锁跟前，就可以把它打开了。

再向前走，发现这里有三个妖气笼罩的鬼门。这种东西在神州平原上也见过，必须闯进这些门，把妖怪消灭掉。然后又会出现带蘑菇的原木，再画一次太阳就可以继续前进。

在瀑布的高处，有几个罐子正在向外面倾泻有毒的污水。用一闪把它们清理掉，这里的水就会恢复清洁。在旁边的宝箱可以得到"鸟卷遗迹的地图"。然后顺瀑布向下跳，就可以来到遗迹的深处。

那里有一个小桃子，周围一圈都是被破坏的植物。只要用"樱花"使它们复苏，就可以唤醒新的笔神——鸟之花神。它在三位花神的最后一位，将能够连结物体的笔业"樱花3"传授给了天照。这样一来，"樱花"的三种形式都被大神掌握了。



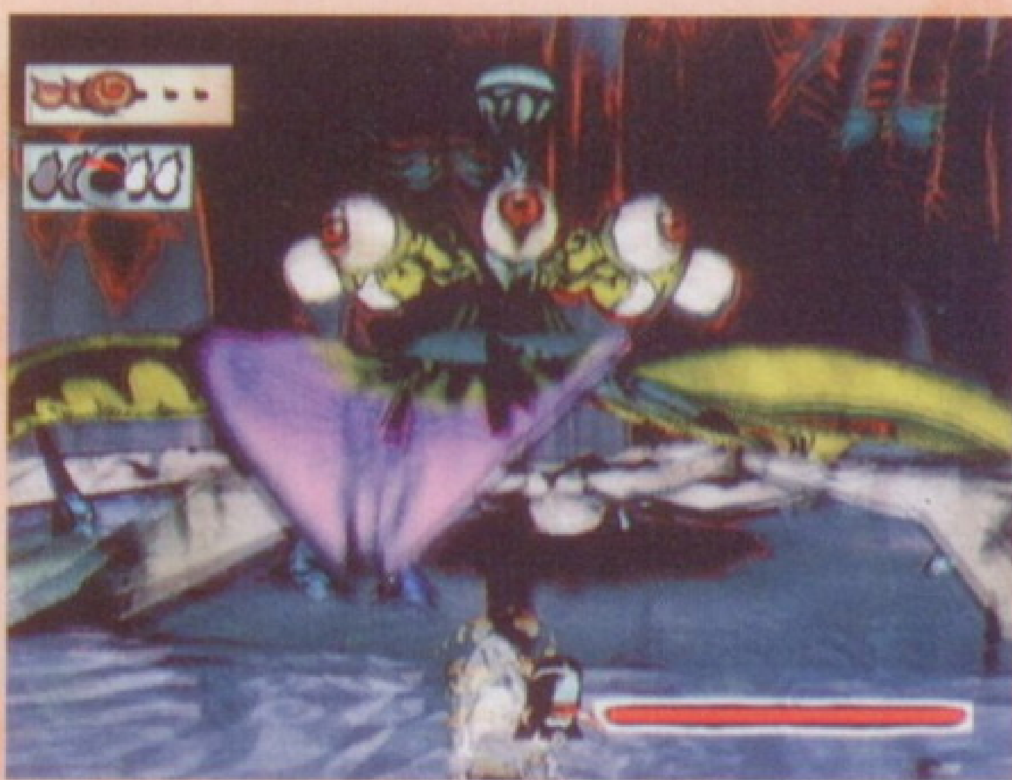
←三位花神终于聚齐了。天照最后学会的是迅速移动的本领，十分方便。

"樱花3"的精要之处，在于将空中悬浮的莲花和其他东西连在一起。有了这一招，主人公就可以像蜘蛛侠一样在空中移动（前提是空中要有花），或者利用花藤把其他两样东西连在一起。遗迹中的那座巨大的神像旁边就有不少悬浮的莲花，只要被它们和主角连在一起，就可以在空中穿梭了。

利用"樱花"到达遗迹巨像的深处，天照发现那只走失的小狗就卧在一朵莲花上。但是这朵莲花的花蕊看起来十分怪异，就像一堆眼睛一样……果不其然，这朵"花"实际上是妖怪变成的。它就是八岐大蛇的部下——女郎蜘蛛！一场恶战就在眼前，天照的喉咙里发出了低沉的吼声……

BOSS >>> 女郎蜘蛛

它的实力比起刚才那个半瓶子晃荡的牛若要强出N多倍。原因很简单，这家伙防御力太高了，平时的攻击对它来说像挠痒痒一样，而一闪又对它无效……不过这家伙的弱点也很明显。当它把一个坛子扣在头上喝酒的时候，只要用一闪切开那个坛子，它就会屁股朝天地摔在地上。它的尾巴上有一圈钩子，这时候立即用新学到的"樱花3"把它的尾巴和周围空中的莲花连在一起，只要连上两根线就可以让它露出要害——那圈花蕊一样的眼睛。这时候如果还有墨汁的话就尽量用一闪把这些眼睛切下来，可以给它造成致命性的打击。如果它的"花瓣"闭合的话不要心急，攒满墨



←女郎蜘蛛是相当可怕的，但是当它肚子的【花瓣】张开后，就好对付多了。

汁再找机会放倒它。一般来说3次就可以把它干掉了。

女郎蜘蛛被消灭之后，真的变成了一朵莲花，在遗迹中安静地开放着。而天照则从莲花的中心救回了柯加利的爱犬梅太郎，并且得到了新的神器"神兽镜"。天照把梅太郎带回到遗迹外面，发现柯加利还在找遗迹的钥匙呢。柯加利看到小狗失而复回，欣喜万分，并且答应帮助天照它们修复那座断桥。好心终于有了好报，这样一来我们又可以继续旅程了。

不过人在旅途，意外总是会发生的。正当柯加利用鱼竿吊住对面的桥梁，准备搭一座浮桥的时候，河流的上游突然传来一阵熟悉的呼喊声。原来大剑客素盏呜在这里锻炼武艺，正抱着一棵大木头往下游做漂流呢。结果这根木头正好撞在柯加利搭好的浮桥上，说时迟那时快，只听喀嚓一声，柯加利、天照和一寸都被原木带走了，加上成事不足败事有余的素盏鸣，他们四个一起顺着湍急的河流向下漂去！

这时最重要的是利用"樱花3"把原木和岸上的莲花连在一起。注意墨汁是有限的，而岸边的莲花移动速度太快（实际上是木头在河里漂流的速度太快），要抓住时机把6根线都连上很不容易。好在一旦失败可以重新开始，要不然真不知多少玩家要在这里痛哭失声了。笔者打完蜘蛛就跑到这里，连档都没有存……天照在危急时刻利用笔神之力将原木固定下来，结果众人没有被冲到下游，而是借助藤蔓的力量"弹"了回来。那根大木头正好卡在河的两岸，形成了一座新桥。就这样，我们的主人公和一干人等歪打正着地过了河，前面又有什么惊奇的事情等着他们呢？

第6章 里见八犬外传



←牛若再次登场并且向主人公暗示。不知道他的英语到底是从哪里学来的。

天照和一寸过河之后，来到了高宫平地区。这里和先前的地方一样，被瘴气笼罩着。沿着左边的路一直走，到了有裂缝的地方用炸弹炸开。往里走了没几步，又撞见了那个阴阳师牛若。在一声"Let's go for it"之后，众人又要跟他交战了。这一次的战斗比以前难了一点，不过也只是难那么一点点而已。打败它之后，会得到"搜寻众犬 七转八倒"的暗示。虽然这回他没说洋文，但是这两句话也不好理解，这是什么意思？

找到塞之芽，解除这个地区的瘴气之后，天照它们来到了草雉村（**クサナギ**村）。村子里有一种十分不对劲的气氛，大神的魔力在这里急剧下降，最后居然连笔都不能使了……这个村子里有妖怪！

妖怪就躲在村子里一个姑娘的身上。这次登场的妖怪是青天邪鬼，利用风筝在天上飞，但是实际上并不怎么禁打。干掉它们之后，姑娘告诉天照，她叫布

施郡主（**フセ**姬），是这里掌管祭祀和宗教活动的巫女。这次妖怪袭击村子，守护村庄的里见八犬散布在村子的角落中，她请求天照把它们找回来，并且把里见之印笼给了天照。

这八只狗是按照孝、悌、忠、信、礼、义、仁、智的顺序排列的。我们先一只一只找吧。首先到村子右边，有一片枯死的草地。用樱花使之复活后，信狗就会出现。这时候只要有肉类制成的饵食（**エサ**）就可以把它叫回去。（为了方便寻找，最好先准备4份肉类的饵食。）

村子的桥下面有个带裂缝的山壁，用辉玉把山洞炸开，可以找到礼狗。在村子里有位“竹取之翁”，是专门拿竹子制作手工艺品的老工匠。他的家附近有一棵巨大的竹子，用一闪将竹子切开，就会发现智狗在里面睡觉。另外村子里也有高台。使用樱花3可以上去，发现孝狗。这四条狗比较好找，给它们吃过饵食就可以让它们回去了。



←「悌」在汉语中指的是兄弟朋友之间的感情，是儒家推崇的八德之一。

这时回到布施郡主所在的房屋，悌狗已经在那里等待了。不过它可不像那四只狗一样拿狗粮哄哄就听你的话，而是一定要和你一决高下。在交战的时候注意躲闪，装备神兽镜的话比较容易取胜。打败悌狗之后，布施郡主就来找天照，告诉它其他三只狗不在村子里，不过她已经知道它们的位置了。这些狗的位置标在地图上，只要仔细寻找就可以找到。



←麻雀组的老大威风凛凛，颇有大家风范。但是由于女儿失踪，他其实很担心。

首先是义狗，根据情报显示，它在屉部卿一带。天照和一寸急忙赶到那里，却发现那里原来是麻雀的天下。这里的帮派“麻雀组”（**スズメ**组）的势力很大，最近麻雀组组长的爱女突然失踪，这些麻雀们对外人的戒心很重，不肯轻易打开城门。看来只好先帮它们找回小麻雀了。

在高宫平一带，住着一对凶巴巴的老年夫妇，名字叫割舌爷爷和割舌婆婆。他们两个成天在家中磨刀，似乎预备把谁宰掉之后炖着吃。狗的直觉告诉天照，小麻雀就在这里，而这两夫妇八成是妖怪变的。趁着月黑风高，天照用炸弹炸开了他们的屋顶，又把老太婆扯到月光底下（用△键），这对妖怪在月光下显了形。原来它们是一对长着仙鹤脖子的天狗怪，自古正邪不两立，用一闪的笔锋消灭它们吧。

干掉这对妖怪之后，麻雀组组长的女儿——春雀（**チュンジャク**）得救了。事不宜迟，赶紧护送小春



←舌切夫妇是妖怪的化身，其实很多玩家从一开始应该就看出来了（汗）。

雀回到屉部卿，麻雀老大十分高兴，命令手下打开城门迎接。进到里面之后，沿右手边穿过走廊到达温泉，温泉的主人正为没有水而发愁，急得要自焚（哪有这么想不开的）。这时候竹取之瓮赶到了，他告诉天照，只要帮助他挖地就可以找到泉水。

挖地的任务其实不难完成。玩过“钻地小子”的玩家应该对这个画面很熟悉才对。在地下挖掘的时候，打开花苞可以增加挖掘时间，而不同的土块、石头需要用一闪、辉玉等方式来解决。另外不要碰到刺，只要按照指示来到最底部，就可以挖出温泉。

令人欣慰的是，又一位笔神——濡神随着温泉一起被挖出来了。它向天照传授了笔业“水乡”，这样就可以用笔神来调动水力了。首先用泉水把要自焚的温泉老板身上的火扑灭，然后朝温泉的泉眼点一下，可以形成一个“水梯”。顺着水梯走上去之后又进入了一片竹林。义狗就藏在某根竹子里，把闪光的竹子切开，就可以找到它。义狗告诉天照，它想留在这里守护朋友们，但是它也想领教一下传说中神犬的实力。在和天照交手之后，它把义玉交给天照，让它带给布施郡主，自己留了下来。

（未完待续）

ナインティナイン・ナイツ

N3 NINETY-NINE NIGHTS™

X360	游戏原名：MINETY-NINE NIGHTS			CERO 15
	Microsoft	7140日元	2006.04.20	
动作乱舞	DVD-ROM	日版	1人	60KB以上

战斗系统

[普通攻击] X键和Y键是攻击键。通过这两个键的组合，可以使出各种连续技。人物最初可以使用的连续技种类较少，随着等级的提升，会自动习得新的连续技。在游戏中按下START键进入菜单，选择“スキル一览”项，就可以查看所使用角色当前已经掌握的连续技。

[Orb Attack] 使用普通攻击将敌人打倒之后，就会出现红色的Orb（结晶）。主角会自动吸取附近的Orb并且积蓄起来。当屏幕左下角红色的Orb能量槽蓄满之后，就可以按下B键发动Orb Attack了。在Orb Attack的过程中，按下X键或者Y键就能做出两种不同的攻击动作，威力巨大。此外，某些强力的连续技也需要消耗少量的Orb能量。



[Orb Spark] 使用Orb Attack打倒敌人会出现蓝色的Orb，同样也可以被主角吸取，用于增长蓝色的Orb能量槽。当蓝色能量槽蓄满之后，再按下B键就能发动Orb Spark。Orb Spark相当于强化版的Orb Attack，发动之后几秒钟之内，主角附近一定范围内的所有敌人都会受到威力无比的攻击，并且被“蒸发”成为绿色的魂。（在红色和蓝色能量槽都蓄满的情况下，按B键会优先发动Orb Spark）

[其他动作] A键是跳跃键。某些人物达到一定等级之后可以习得二段跳。跳至空中时配合X键和Y键也可以使用各种攻击招式。跳向敌人的上方，并且推动左摇杆的某一方向，主角会做出踩踏敌人头顶的动作。在主角被击倒的时候，倒地瞬间按下A键可以做出受身动作迅速起身。

LT键是防御键，按住LT键同时也可以将视角回中。RT键是特殊移动键，例如茵菲的特殊移动是向前方快速的冲刺，在冲刺过程中配合X键或者Y键也可以做出攻击动作。某些人物打到一定等级之后特殊移动也可以升级，例如茵菲可以做出二段冲刺。



[战斗区域] 每一个关卡都被划分为数个小的区域，一般情况下，必须先完成某个区域中的任务（例如消灭所有敌人、打倒敌人头目，等等），才能向下一个区域进发。如果还没有完成当前区域中的任务的话，即使道路上并无障碍，也无法继续前进。

护卫部队

[护卫部队选择] 每场战斗开始之前，可以选择主角所携带的护卫部队。护卫部队一共可以携带两支，分为左侧和右侧。护卫部队有“剑”、“长剑”、“枪”和“弓矢”四个兵种，其中“弓矢”属于远程攻击部队。你可以为左右两侧的护卫部队分别指定兵种，不过在一般情况下使用自动配置的默认兵种就可以了。

[召集和解散] LB键和RB键是护卫部队指令键，分别对应左侧护卫部队和右侧护卫部队，在战斗中可以用这两个键分别对两支护卫部队下达指令。初始状态下，护卫部队会自动跟随主角行动。按下指令键一次，对应的护卫部队就会被解散。此时护卫部队会留在原地待命，不再跟随主角。再按下指令键一次则可以重新召集护卫部队。不过如果将护卫部队解散之后主角离开了较远的距离，则无法直接重新召集，而必须再回到护卫部队的



追寻光明与黑暗的主题，没有正邪之分的战斗
充满着传奇的命运交汇，舞出最为华丽的篇章

待命地点附近才能召集。

[攻击和防御] 在战场上，主角前方的敌人部队会以大箭头标示出来。按下十字键的上方向，护卫部队会向箭头所指示的方位进行突击，并且主动攻击附近的敌人。按下十字键的下方向，护卫部队则会在主角周围集结成紧密阵型，并且进行防御。

[护卫部队状态] 屏幕左下角主角体力和能量槽右方的两个小图标所表示的是护卫部队状态。图标中间的剑、弓等图案表示护卫部队的兵种。图标外圈的颜色表示护卫部队的兵力情况，绿色表示兵力充足，状态良好；黄色表示遭到敌人攻击，损失了一部分兵力；红色则表示兵力损失严重，即将被消灭；灰色则表示该部队当前处于被解散状态，正在原地待命。如果图标上出现闪动的白色十字光标，则表示此部队正在与敌人进行战斗。



人物成长

[人物状态] 在战斗中按下START键进入菜单然后选择“ステータス”项可以显示人物状态。在此画面中显示了主角的等级、体力、Orb、攻击力、防御力、素早（敏捷）、Critical率（二倍攻击力的致命一击发生几率）等数值。主角在战斗中获得经验值达到一定程度后就会升级，升级后各项能力数值都会有所提升，并且习得新的技能。



[武器装备] 在战场上，主角可以从宝箱中找到新的武器、防具，杀死敌人后也有一定几率掉落装备。每过一关后，如果获得S级或者A级的评价，也可以获得装备奖励。某些特殊的武器或者防具必须通过这种方式来获取。在人物状态界面中，右上角显示了主角当前所装备的武器、防具。用左摇杆选择某件武器或者防具，按下A键就能进入装备选择菜单，从主角持有的武器防具中选择一件使用。除了武器之外，主角最初只能装备一件防具，但随着等级的提升，可装备防具的数量也会逐渐增多，最多可以装备五件防具。武器和防具各自都具有特殊的属性能力，某些装备还可能会附带有对主角不利的负面效果，要根据自己的需要灵活选用。



→在战场上可能会遇到各种不同的敌人，他们的弱点各不相同，要采取相应的战术来对付。

←灵活运用左右两侧的护卫部队，及时对他们下达正确的指令，可以对你的攻关过程有不小的帮助。



特殊道具

[道具获取] 在战场上可以找到一些宝箱，打破宝箱除了有可能获得武器防具等装备之外，也可能得到特殊道具。消灭敌人之后同样有可能掉落特殊道具。主角拾取道具之后会自动生效。道具包括以下几种：

红色药瓶	恢复主角损失的体力。红色药瓶分为大、中、小三种，其效果分别为恢复所有的体力、恢复50%体力、恢复20%体力。
绿色药瓶	增加红色Orb能量。绿色药瓶分为大、小两种，效果分别为恢复60%以及20%的Orb能量槽。
战场纹章	护卫部队的体力上限增长50%，主角的体力上限增长20%，Orb能量槽增加。
光之纹章	无论吸取红色Orb还是绿色Orb，都会增加绿色Orb能量槽。
治愈之木	主角以及附近的友军体力都会自动缓慢恢复。
圣杯	护卫部队的攻击力和防御力上升20%，Critical率上升50%。
剑之纹章	攻击力上升。
铠之纹章	防御力变为2倍。
速度之鞋	移动速度上升。
天使之羽	主角进入无敌状态。



[道具状态显示] 除了红色药瓶、绿色药瓶和战场纹章之外，其他各种特殊道具的效果都会持续一段时间。在道具生效时间范围内，会以图标的形式显示在屏幕下方靠近中央的位置。当道具效果持续时间结束之后，图标也会随之消失了。

过关评价

每过一关之后，系统都会根据游戏进行状况给出相应的评价。评价指标包括如下几项：

クリアタイム	过关时间。
倒した敌数	本关打倒敌人的数量。
通常攻击	使用通常攻击所打倒的敌人数量。
オーブスパーク	使用Orb Attack和Orb Spark所打倒的敌人数量。
获得オーブ数	获得的Orb总量。
最大连续コンボ数	最大连续攻击敌人的次数。
部队生存率（%）	护卫部队的残留数量。
ミッションクリア回数	打穿本关卡的次数。
ボーナス	本关卡中完成特殊事件所获得的分数。

根据以上各项指标，会得到一个总评价。总评价分为S、A、B、C等级别。如果得到A级或者S级的评价的话，就会获得额外的装备奖励。某些特殊的武器也需要在特定关卡中达到A级或者S级的评价之后才能获得。

完成一关之后，还可以在大地图界面中选择此关再次进行挑战。利用这一点，可以通过重复打某个关卡来获得更多经验值。而当人物升到更高的级别或者拿到更好的武器防具之后再回头打之前的关卡，也有利于获得更高的评价。



茵菲流程攻略

第一章：圣都ヴァルハーリン

在这场战斗中，茵菲（インフィ）要与自己的哥哥阿斯法（アスファ）竞争圣堂骑士团团长的职位。作为游戏的开场，本关的难度当然不会太高。第一个任务是打倒50个阿斯法手下战士。达成这一目标之后，接下来要消灭北边高处的两支弓箭部队（以地图方向为准，上方为北，下同）。其中靠西边的那支弓箭部队附近有阿斯法手下的将领古罗刚(**グローガン**)。将两支弓箭部队全部歼灭之后，阿斯法就会出现。在游戏初期主角能力还不强的情况下，如果受到阿斯法和古罗刚两人的夹击是颇为棘手的，因此这里建议先清理掉西边的弓箭部队并且打倒古罗刚，然后再去攻击东边的弓箭部队。

阿斯法出现之后，就可以进入地图最北端的区域了。在阿斯法出现位置的东北方向可以找到一个宝箱，其中有祝福的指轮。

第二章：アーヴァリア山脉

茵菲和阿斯法带领圣堂骑士团进入山地中讨伐哥布林族。本关开始之后，便有大批哥布林战士涌来，不过它们稍做抵抗之后便开始转身逃窜。茵菲虽然感觉到其中有诈，但仍然还是追击而去。果然，在接近前方岔路的时候便遇到了敌人的陷阱，它们使用巨石封堵了道具，将茵菲和阿斯法的两支部队隔离开来。茵菲只能带队继续向西边的通道进发。此时前方也出现了大批伏兵，将它们消灭之后，茵菲决定前往北部的地区与阿斯法会合。

向西走一段距离来到一个岔路口之后，首先向南沿着山坡向上走。这条路上有一些用木架支撑着的巨石，如果将木架击碎的话，巨石就会顺着山坡滚下，可以迅速地消灭沿路的敌人。不过要注意如果靠得太近的话自己也会被巨石砸倒，损失颇多体力，所以一定要小心。来到这条道路最南端的尽头，可以从宝箱中找到咒**いのネックレス**。

接下来再回头向北走。在西侧岔路的最北端的宝箱中可以找到**ブラッディローズ**（第2级武器）。然后回到中央的主路上向北部的会合地点前进，在接近会合地点之前的路口会碰到敌人的部队，其中包括有数个巫术师。巫术师可以使用远程的闪电魔法进行攻击，威力强大，而且还能对我方部队施展诅咒，降低我方部队的攻击和防御能力，所以一定要尽快解决。

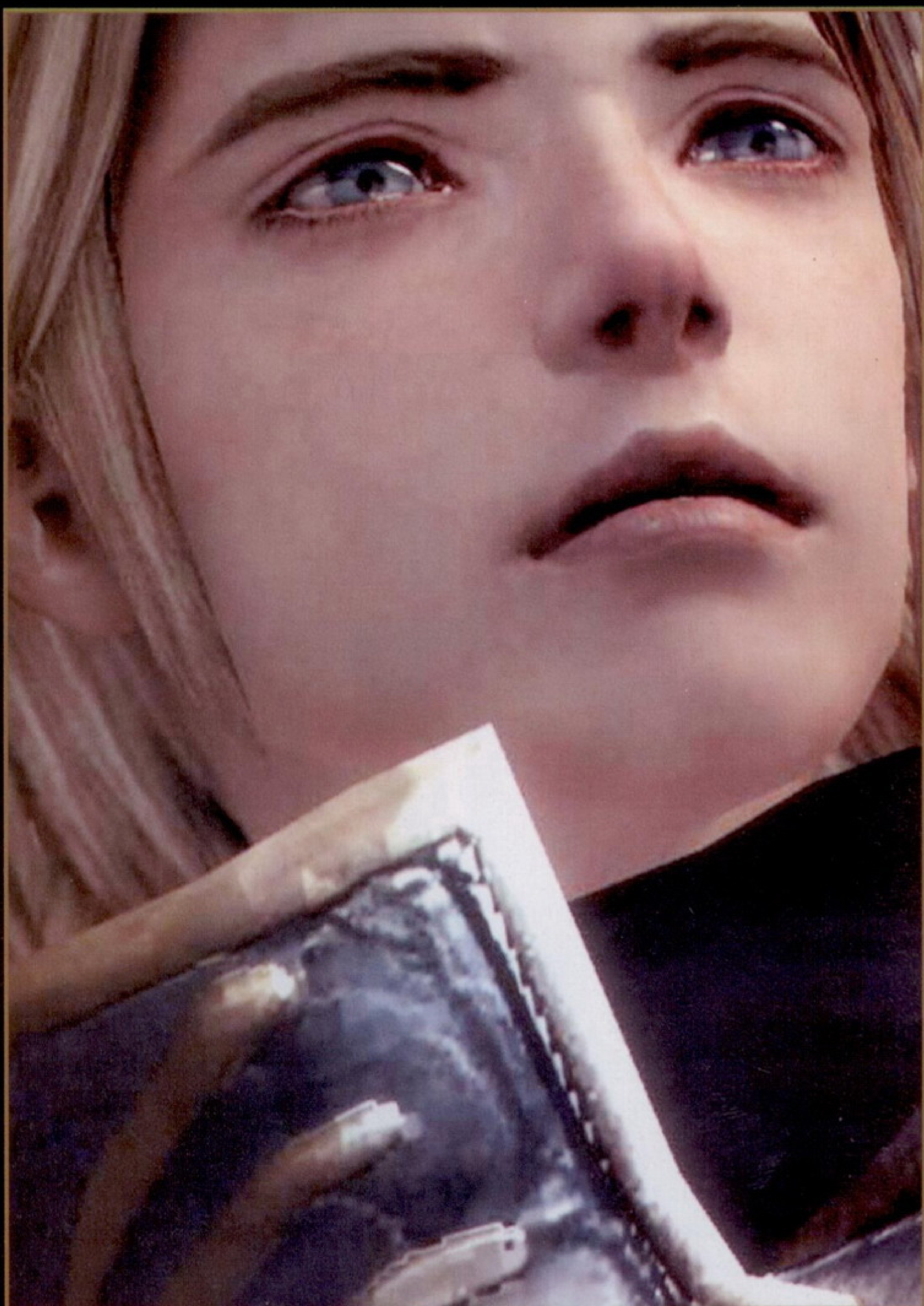
消灭巫术师的部队之后，就能继续向北前进了。

在会合地点附近，会遇到大批敌军，其中包括一个巨魔。这个家伙皮糙肉厚，很难将它打出硬直来。而且它的攻击力也不弱，还会使用大吼、挥舞大树等特殊的攻击方式，因此在对付它的时候一定要小心，尽量不要与它正面对敌。利用友军吸引它的注意力，并且绕到它的侧后方进行攻击就能顺利地解决它。另外它的弱点部位在头部，多多使用跳跃攻击直接攻击它的头部可以事半功倍。由于这里敌人数量众多，蓄积Orb能量也会较为迅速。不要吝啬能量，一旦蓄满就发动威力强大的Orb Attack来一次性解决众多的敌人吧！在这场战斗中稍微经过一段时间阿斯法所带领的部队就会出现，与茵菲合兵一处。而在场地的北端边缘的宝箱中则可以找到**ブレイズソード**（第3级武器）。打倒这个巨魔之后，就可以过关了。

第三章：ワンディーク近郊

接到前方溃败部队所传来的情报之后，茵菲和阿斯法继续带领部下杀入哥布林族的要塞。一开始便发现了敌人的部队正在撤退，茵菲二话不说就追了上去。转过一个弯之后，在接近敌人据点入口附近的地方，西侧和东侧都出现了大量伏兵，将茵菲的部队包围起来。不过就在道路的中央有一个宝箱，其中是一个大的绿色药瓶，而旁边也还有另外一个大绿色药瓶，借助它们就差不多可以蓄满Orb能量槽了。不要吝惜，赶快使用Orb Attack超度掉这些敌人吧。使用Orb Attack之后也要注意多多吸取绿色的Orb，为即将到来的大战做准备。此外，上一关中如果得到S级评价的话，就能得到**クラウソラス**。它虽然只是一把第一级的武器，但是属性却出奇的优秀，包括攻击力提高50%、攻击范围提高50%、Orb能量槽增长速度提高30%等等，如果有了这样一把利器，用来攻打这里就不在话下了。

将伏兵消灭干净之后，就可以进入敌人的据点内部。这里的敌人数量极多，如同蚂蚁一般黑压压的一片。此时最为快捷的方式当然就是Orb Attack以及Orb Spark了。如果能够蓄满能量在人群中央使用Orb Spark的话，你会看到击破敌人数量疯狂的飚升。在据点中还会先后出现两批敌人，第二批敌人中有一个是敌人的队长，必须要将它击破。不过它的能力并没有什么特别的，只要先使用Orb Attack将杂兵一扫而光再去对付它这个光杆司令，相信不难取胜。在此之前还可以先到据点四周的角落中搜刮一下道具。在东北角的宝箱中可以找到坏**れた**石像（脚部），而在据点南端的宝箱中则可以找到贤者**のルーペ**。收集好道具之后就





可以去干掉队长了。如果打倒队长之后还有敌人杂兵残存，则会出现敌人开始撤退的消息，再对其进行追击，消灭一定数量的敌人之后便可过关。而如果已经没有杂兵残存的话，击倒队长便可以直接过关了。

第四章：ワンディーク砦

在本关开始之处，前方的门被封锁了。而敌人则从东西两侧的据点不断涌入。这里需要先干掉两个据点的据点兵长，才能阻止敌人继续出现。其中要注意通往西侧据点的道路上会有巨石滚下，要注意躲避。将两侧的据点兵长击倒之后，中央的大门就打开了。

回到本关开始时的位置，从中央的大门进入。山坡上涌下来如同潮水一般的敌兵，使用你最犀利的招式将它们消灭吧！这里通往前进道路的大门同样被封闭了，要消灭掉西侧通路尽头的据点兵长才能将门打开。

菲茵和阿斯法继续带领部队前进。进入刚刚打开的那道大门。敌人的数支弓兵部队早已经在这里布好了阵势，首先要将它们全部消灭掉。在最西侧的敌人弓兵部队附近可以遇到由特尤露露（**テュルル**）所带领的友军部队。消灭掉所有的弓兵部队之后，打开了中央通路上的下一道大门。再进入到接下来的区域之后，遇到了卡拉兰（**カラーラン**）。这里的任务是打倒敌人的队长。将它击倒之后就能打开最后一道大门，进入最后的区域。

前面是一个三岔路口。进入这片区域时可以看到哥布林族的妇女和小孩向左边的岔路撤退。如果追击过去的话就会发现哥布林族的村庄，有很多老弱妇孺。在这里会发生剧情，茵菲和阿斯法为了是否攻击哥部林族的平民而发生了争执。(想不到茵菲相貌美丽，却是心狠手辣，反倒是阿斯法慈悲为怀……）

在左侧岔路的劲头可以得到**オーブ**圣剑（第3级武器）。接下来再往右边的岔路走，道路尽头摆放着不少宝箱，其中包括**フェニックスブレイド**(第四级武器）和坏**れた**石像（头部）。收集完道具之后，最后从中央的道路进入哥布林族的神庙，途中要注意躲避山坡上滚下来的巨石。在神庙中有三个敌人的魔导僧坐镇，将他们全部消灭掉之后，茵菲率领的部队占领了这个哥布林要塞，本关结束了。

第五章：フォーリア平原

本关开始时敌我双方隔河对峙。茵菲率领圣堂骑士团首先向河南岸的敌人发起了冲击。这里的敌人力量并不强大，一经交战便溃不成军。不过很快敌人的援军部队便陆续赶到，其中还包括了巨魔。在阿斯法部队的协助下将它们消灭之后，更为强大的敌人——飞龙军团从我军的后方出现了。飞龙在天上喷射火焰来进行攻击，无法直接消灭它们，只能通过打倒操纵它们的暗精灵部队来驱散它们。不过此时圣堂骑士团的第二军也赶到了，在第二军的援助下，茵菲很快消灭了精灵部队。

这时，哥布林族的精锐援军也已经杀到战场。这支部队由迪库法里奥（**ディクファリオ**）率领，尤其是骁勇善战的丁古巴特（**ディングバット**）更是一马当先杀了过来。丁古巴特的速度极快，还会使用瞬间移动的特技，很难捕捉到他的动作。这里最好先进行防御，诱使它出招之后留下破绽再进行反击。同时也要注意积蓄Orb能量，发动Orb Attack来迅速清理掉碍事的杂兵。打倒丁古巴特之后还要再与迪库法里奥对决。迪库法里奥的防御非常坚实，如果直接进行攻击的话往往会被他轻松格挡掉。对付他应该多多利用速度快的招式绕到他背后进行打击。此时如果能够将敌人的杂兵清理干净的话，友军部队也会集结过来，得到阿斯法等人的协助一起夹击迪库法里奥的话就不难将他打倒了。无力抵挡茵菲攻势的迪库法里奥最终只有仓皇逃脱了。

第六章：ヤ・フエ・ワールの森

吃了败仗的迪库法里奥逃到了密林之中，茵菲率军进行追击。开始时茵菲的位置在东南区域，首先必须找出迪库法里奥的踪迹，否则是无法前进到西北区域的。而要找到迪库法里奥，就要消灭一定数量的敌人。大约打倒600个左右敌人之后，迪库法里奥便出现了。但是他马上又逃到了由蛙人族所控制的西北区域，茵菲也随之追踪而去。在西北区域的入口处，茵菲遭到了蛙人族首领帕克三世（**パパック**三世）的阻截。帕克三世的防御力和体力较高，非常耐打。不过它的行动缓慢，只要灵活作战就没有什么威胁。它有一个特殊招式是向前方吐出毒液，如果碰到的话就会眩晕。但是使用此招时他只能朝向一个方向，而不能转身，所以只要绕到它身后就可以对它进行反击了。有时候它还会高高跃起然后用自己的身体砸向地面，但是这一招的速度也颇为缓慢，并不难躲避。

打倒帕克三世并且消灭掉其他蛙人族的士兵后发生了剧情。茵菲陷入了地图西北角，森林中也充满了大雾。连手下的护卫部队和阿斯法也失去了联系，只有副官赫普与之相随。沿着道路出来，遭到了夜之恶魔部队的袭击，将它们全部消灭之后大雾便被驱散了。最后，茵菲在地图的东北角发现了迪库法里奥。沿着小路追击，路上有哥布林族的部队阻截，要小心应付其中的巫术师。最后在山崖上与迪库法里奥展开决战，注意先清理掉巫术师和弓兵等远程部队，然后专心对付迪库法里奥，就一定能顺利将他击倒了。







新的开始

瓦斯基斯公国的首都瓦鲁哈林是被称为圣都的美丽城市，从这里放眼远望周围是一片寂静的田野。在广阔美丽的田野包围中，时间静静地流逝着。晴朗的天空、随风舞动的树木、昆虫和小鸟的鸣叫、小溪的潺潺流水声，构成了一幅寂静美丽的风景画。那时候的世界简直是……

突然一阵巨响划破了大地的沉寂，无数的骑士手持大剑驰骋在原野上，大地在骑士们的铁蹄下轰鸣。身着红色甲胄的骑士和身着蓝色甲胄的骑士分成两大阵营，逐渐互相逼近，最后在原野的中央展开激战。红色的波浪和蓝色的波浪此起彼伏，在烟雾中激起了阵阵兵器相撞的火花。

站在红色波浪最前线的是女骑士茵菲。"胜利属于我们！一步也不要后退，冲啊！"茵菲高喊着口号，冲进战场的中央，仿佛是手持大剑在战场中舞蹈。红色的衣服上缠绕着少量的银色甲胄，为了重视机动性只覆盖了身体的一小部分。背后装饰的金色羽毛在阳光的照射下闪闪发光。在战场上没有任何能比她更美丽，华丽的身姿既是战场上的女神也是带来死亡的恶魔。在茵菲的带领下，红色的波浪一浪高过一浪，在她的大剑挥舞时，蓝色的军队仿佛被狂风吹过，除了无力地后退别无选择，茵菲渐渐支配了整个战场。

然而茵菲突然停止了前进的脚步，暴风雨般的一阵骚乱后，一名骑士出现在她面前，那就是蓝军的骑士阿斯法。服装以蓝色为基调，上面覆盖银色甲胄的阿斯法手持巨大的枪，一直在战场中寻找着茵菲。金色的头发，白皙的皮肤，虎虎生威的双瞳，笔直地站立在战场中，周围的空气仿佛格外地清澈，让所有人都产生了这样的幻觉。

"哥哥……"茵菲面对阿斯法小声嘟囔道。

在飞舞的沙尘中，混杂着兵器碰撞的吵杂声中，时间仿佛停止了转动，两人一动不动地互相凝视着。

下一个瞬间两人的距离忽然缩短，茵菲的剑与阿斯法的枪撞击发出清脆的声音。随后茵菲的剑击一剑重过一剑，一剑快过一剑。而阿斯法却用手中的长枪弹开了茵菲的全部攻击。兄妹二人间展开一场急风骤雨般的攻防战，激烈、美丽、悲哀……

统治圣都瓦鲁哈林的光之巫女艾库特巴露和她的护卫拉迪一直注视着红军与蓝军的战斗，注视着这场左右圣堂骑士团命运的战斗……

令瓦斯基斯公国夸耀的圣堂骑士团一直以圣都瓦鲁哈林为大本营，经常出现在讨伐与人类对立的暗之军团的最前线，是一支立下无数功劳的骑士团。但是前骑士团长在讨伐暗之军团格布林族的战斗中牺牲后，15年来骑士团一直由副团长古罗刚代为指挥。但是与暗之军团战斗形势的逐渐恶化，为了打破僵局，艾库特巴露决定为圣堂骑士团选出新的团长。而茵菲和阿斯法则是两名团长候补，各自率领红色和蓝色的部队在广袤的原野上展开一场激烈的团长争夺战。

"看来是不相上下"艾库特巴露凝视着战场说道。

"这样吗？我看茵菲方占有优势。"拉迪这样回答。因为他认为战场上的两人有性质上的差异，茵菲是为了打倒敌人而战，而阿斯法则是为了守卫而战斗，攻守之间的差异决定了两军的差别。一直凝视战场的艾库特巴露侧过脸看着拉迪说道："我认为谁胜利都没关系。"这使拉迪非常惊讶，因为艾库特巴露的话正是自己想说的话。凝望着战场，艾库特巴露继续说："我认为谁胜利都可以成为优秀的团长。"

战场上茵菲和阿斯法的战斗愈发激烈。"简直就像龙卷风一样。"看到战斗的士兵们都在小声嘟囔着。

确实两人的战斗就像龙卷风一样。剑和枪的交错狂风作起，铁与铁撞击仿佛雷鸣，其他的士兵仿佛怕被龙卷风卷进，只能躲在远出注视着战斗。激烈的战斗中，茵菲小声对哥哥说道："怎么了哥哥，只是接招的话是不可能取胜的。"但阿斯法却什么也没回答。

茵菲的剑有如暴雨从天而降，但阿斯法的枪却接下了全部的攻击。每次武器撞击都闪烁着耀眼的火花，火花照亮了两人的脸，在火花中两人都在凝视着自己的梦想。

决定了圣堂骑士团团长争夺战前一天晚上，红军骑士团作战会议上，茵菲

向骑士们下达命令。之后茵菲回到自己的房间，平时在其他骑士面前，茵菲一直是一名优秀的骑士，她的信念就是“无论何时自己都要向骑士一样。”可是一回到房间，茵菲就倒在自己的床上，武艺再高超，茵菲也只是一名十七岁的年轻女性，似乎已经被与兄长间的团长争夺战压倒。无意间，茵菲看到了墙上的肖像。“父亲……”那正是前骑士团长莱利夫的肖像，茵菲和阿斯法的父亲，在他与暗之军团战斗中牺牲时，茵菲只有两岁。后来知道事实真相后，茵菲默默发誓“消灭仇恨人类的暗之军团，为人类创建和平。”为了人类的正义，也就是消灭暗之军团，我们必须战斗这正是茵菲的正义。但是以后该怎么办，茵菲经常感到迷惘。无论自己多么努力，哥哥阿斯法除了担心自己外对自己毫不认同。看着父亲的肖像茵菲小声祈祷：“父亲，请赐予软弱的我力量，赐予我消灭暗之军团的正义力量……”

在房间门外，阿斯法的手停在半空没有敲门，长呼一口气后放下了举在半空的手，决定离开茵菲的房间。黑夜的月光反射出阿斯法的忧伤表情，在楼道里只回响着阿斯法悲伤的脚步声。令阿斯法迷茫的是战斗这一行为。对于人类来说这是正义的行为，可是这真的是正义吗？格布林族就是单纯的邪恶吗？战斗的最后就能迎来真正的和平吗？无论平时的战斗多么英勇，这些问题一直缠绕着阿斯法。另外让阿斯法迷惘的是该不该让自己的妹妹茵菲出现在危险的战场上。她对格布林族的仇恨，对自己信念的坚持，在战斗中反而会更危险。对战斗的迷惑和对妹妹的迷惘，渐渐动摇了阿斯法的心。

“抱有疑惑的我成为团长好吗？让茵菲成为团长站在危险的战场上好吗？我真的不明白！我该怎么做才好……”“不过今天晚上应该跟妹妹说些什么吧，无论我多么迷惘，团长决定战就在明天！”阿斯法回答不了自己的问题。但是在他心中却小声说道：“我该对妹妹说的是你不需要复仇心，而是需要爱心！”

“胜利就在眼前！冲啊！”

“不能退！坚持就是胜利！”

飞散的火花、鸣响的金属撞击声，再加上急促的呼吸声，两人似乎通过这些声音在交流着什么。而观战的副团长古罗刚看着两人的战斗，心情更为复杂。在前骑士团长战死后，古罗刚一直肩负着养育二人的重任。“茵菲、阿斯法”看着眼前两人战斗的场景，古罗刚眼前浮现出兄妹二人儿时一起玩耍的场景。


←兄妹间的对决，不知谁能取得最后的胜利！

这时战斗的平衡突然被打破。阿斯法的长枪一击挑中了茵菲的铠甲，而茵菲的长剑则指着阿斯法的面门。不过两人同时停止了一切动作，而且明显可以看出二人的体力已经到了极限。“怎么啦？茵菲！这就是你的力量了？”“倒是哥哥你真是认真的吗？”两人相视而笑，然后突然分开，为下一次出击做好了准备。茵菲握紧了手中的长剑，凝指阿斯法；阿斯法遥相呼应握紧手中长枪。

一瞬的寂静后，二人同时出手，剑与枪交错而过，这极小的交错缝隙间闪出了明亮的火花，胜败已决……

看到这一切的艾库特巴露对拉迪说：“看来胜负已定”随后艾库特巴露点点头深吸了一口气后，大声宣布：“停止！”随着声音的飘送，蓝军和红军停止了一切动作。

“胜败已定！圣堂骑士团团长是……”

听到新团长的姓名后，全场的骑士们高声欢呼，举起手中的兵器，向新任团长祝福。茵菲和阿斯法保持着原来的动作，相视一笑。随后两人突然分开，一人走进骑士们祝福的包围圈中，一人向另一个方向渐渐远去。

这样，新任圣堂骑士团长诞生。历史宣布了新的开始。

可是，这确实只是开始。

这是和平的开始？还是终结的开始？……

全部都由此开始的战斗决定……

□文/雷飞

MOTHER3

为什么游戏名叫MOTHER？其实看了游戏片头就应该了解，MOTHER其实代表地球，游戏本身讲述的也是保护人类家园的故事，所以也不难理解英文版翻译为Earthbound的原因，中文译名“地球冒险”确实很贴切。

GBA	本刊译名：地球冒险3				CERO 全年龄
	任天堂	4800日元	2006年4月20日		
角色扮演	卡带	日版	1人	256MB	

「MOTHER3」は、あなたの想像の余地をたっぷり残してある遊び場です。
あなたが、たくさん思えば、
「MOTHER3」は大きくなります。
たくさん感じれば、深くなります。
楽しんでくれるほど、育ちます。
2006年4月　糸井重里

《MOTHER3》是留给你很多想象余地的游乐园。
随着你的丰富想象，《MOTHER3》会逐渐成长。
感受越多，内容也就越深刻。
请努力培养《MOTHER3》，享受快乐。
2006年4月，系井重里



序章

“我就是双胞胎的弟弟，心地善良的男孩：流卡(**リュカ**)！我的哥哥，健康可爱的男孩：库劳斯(**クラウス**)。我们有一位强壮并温柔、值得信赖的爸爸：flint（**フリント**）！还有我们最最最最喜欢的妈妈：hinawa(**ヒナワ**)。嘿嘿，爸爸妈妈的名字中是有一个小秘密的哦！你们发现了嘛？我来告诉你们吧！爸爸的名字flint是‘打火石’的意思喔！妈妈的名字hinawa可是‘点火绳’的意思呦！爸爸妈妈在一起可是能够摩擦出爱的火花来的说。当然不能忘记我们特别勇敢并且非常灵巧的小狗狗波尼(**ボニー**)，好可爱呀，每天陪它玩耍回家后都好饿。妈妈做的东西全都好吃极了！有松软的煎蛋卷(**ふわふわオムレツ**)、辣椒料理（**ペペ**



ロンチーノ）、热热的法国酪粉料理(**あつあつグラタン**)、法国杂烩炸面包（**コロッケパン**）、豆奶火锅（**とうにゅうなべ**）、桃果冻（**ももゼリー**）、白米饭（**ただめし**）等等等等。最喜欢的食物就是……嗯这个问题太复杂啦让我先好好想一想！什么？你也想吃嘛？嗯嗯……如果你能回答对我一个问题的话我就叫妈妈做给你吃。提问！在：爱(LOVE)、本垒打（**ホームラン**）、科学家Ernst Mach（**マッハ**）、顶级规格的机械（**フルスペック**）、藤山（**フジヤマ**）、照相机(**キャメラ**)、泼水瓢（**みずまき**）里面，你觉得最帅的人或者东西是什么？

……………………………………”

位于一片汪洋中的光秃秃岛（**ノーウェア岛**）被朵朵白云环绕。其中有一个风景秀丽的龙参村（**タツマイリ村**）旁边穿越日照森林的地方(**テリの森を越えた先**)，火绳的爸爸阿雷库家（**ヒナワの父　アレックの家**）就在这里。一阵敲门声吵醒了正在做梦的流卡。

库劳斯：“流－－－－－－卡！你究竟想睡到什么时候？赶紧起床，咱们去玩呀！快点起来啦！龙龙（**ドラゴ**）把它们的宝宝带来啦！特别－－－－可爱！快点来呀！”

流卡从床上一跃而下，揉了揉迷糊的双眼就往楼下冲。餐桌前面的火绳妈妈笑着对我说：“早上好呀，小懒虫流卡君。库劳斯早就起了床跟龙龙们去玩了。”听到后流卡正想快速冲出门赶上哥哥，被火绳妈妈叫住：“打算就这样穿着睡衣去玩吗？乖乖去换衣服喔。”流卡特别淘气不想去换，于是火绳妈妈说：“那你就一辈子穿着睡衣在家里玩吧。”无奈之下流卡只好乖乖去换衣服。嗯，整理妥当后照照镜子，还是很帅气的嘛。下楼后火绳妈妈也说：“嗯，变精神啦，去玩吧。”

流卡出门后看见了正在照看动物们的爷爷阿雷库(**アレック**)。“呦，睡懒觉的起来啦。今天你们就要回去啦，我会觉得寂寞的。”流卡向爷爷问好后向右走，遇到了一只小青蛙（**カエル**）。听了它类似于绕口令的讲解后才知道它说的原来是我们所说的SAVE（**セーブ**），什么嘛早说呀，我SAVE一个就是啦。继续向前走，看到了哥哥库劳斯正在和龙龙们玩顶牛。在哥哥的身体攻击后龙龙十分配合的倒在了地上，“哈哈哈哈哈，啊，感到很累了。一直在和龙龙玩顶牛”库劳斯说，“流卡也一起来玩呀。”流卡非常乐意，库劳斯让流卡用身体攻击来和龙龙顶牛。“库劳斯，流卡还没学会身体攻击呢”这时爷爷走了过来提醒：“按住B键稍后再松开，这样你就可以前冲了。如果一直向着龙龙冲过去的话，身



体攻击就奏效了！”说了方法后细心的爷爷还让库劳斯做一次示范给流卡参考。但是流卡还是有些害怕，爷爷鼓励说：“嗯，你再作出那么害怕的表情就一直不会熟练的呦。来准备好力量，放松，放松。”随着流卡的平生第一次成功身体攻击，龙龙也顺势倒了下去。果然像库劳斯所说，做出强力撞击的话龙龙也会高兴的。

这时远处传来一只蝼蛄（**オケラ**）的声音：“躲开躲开躲开躲开－－－！这是蝼蛄大人过的路！”突然冲了出来吓了龙宝宝一跳。语气虽然非常狂妄，但还是被库劳斯流卡兄弟二人携手轻松击败。但是它嘴上还不认输：“意外的是一群有气力的家伙啊。下次再见的时候就是大体育场的‘蝼蛄BALL’了！好好享受吧……老大。”然后一阵烟似的逃跑，没想到正好被走过来的……火绳妈妈说：“我好像踩到只小蝼蛄，它应该没事吧。对了大家，开饭咯。是流卡和库劳斯最喜欢的法国杂烩炸面包哦！”



库劳斯和流卡高兴的不得了，一溜烟跑回了家。爷爷阿雷库没有离开，原来是暂时离开了游戏情节，特别为玩家们介绍一下……SAVE的便利性，为了帮助大家连法国杂烩炸面包的事都忘了，还真是热心呢。一家人在餐桌前愉快地聊天，吃完饭后就要离开爷爷家了，爷爷说孩子们已经可以自己玩的很开心了，连流卡都已经没问题时显得很高兴。

这时火绳妈妈走出去给火石爸爸写了一封信。

“给火石。

正像你所说的那样，孩子们自从来到这里开始就一直不知疲倦似地绕着野山跑来跑去。一如既往，库劳斯还是有活力过了头老觉得会出危险；流卡还是有点像个撒娇的孩子。两个孩子好像还没玩够的样子，我父亲要和好久没见到的孙子们分别也显得很寂寞。但是我们在傍晚之前肯定会回去的。

阔别许久的山中空气非常清新舒畅。真想让一直在充满羊羔气味龙参村的你也呼吸一下这里的空气呀。下次再来的时候一定要拜托邻居照顾绵羊们，全家人一起过来呀。库劳斯、流卡和我



都一直在惦记着你的事情呢。傍晚回家以后一定给你露一手，做些好吃的法国杂烩炸面包。

爱你和孩子们的火绳。”

碧蓝色的信鸽迎空飞去，一切都是那么的温馨。这时突然一个黑影从屋顶滑过被妈妈看到了……

第一章

吊唁之夜(とむらいの夜)

深夜的光秃秃岛一片寂静。突然，在祥和的森林当中响起了连续爆炸的声音。可爱的小动物们四散奔逃，藏在树木后面的两个穿着怪异的人放下了一颗炸弹，夺路而逃。一声巨响过后整个森林燃起了熊熊大火。整个龙参村的村民全部被惊醒，场面异常混乱。人群之中托马斯（**トマス**）一路跑到了火石（**フリント**）的家，“火石！着火啦着火啦！火灾！”急促的敲门声音。这位牛仔打扮的人正是流卡与库劳斯的爸爸、勇敢坚毅的：火石。门外的托马斯显然很急，以至于把门把手都拽了下来。火石推门而出，“啊，门把手！不不，火石！现在不是睡懒觉的时候啊！日照森林着起了大火！！”被扔飞的门把手砸到的狗狗应该就是波尼吧……托马斯接着说：“这么关键的时候不就是像你这样的好汉出场的时候嘛！快来，拜托了！”火石自然义不容辞，在慰问了被门把手砸到后的小狗狗波尼后得到木棒（**ぼうつきれ**）作为武器，然后与托马斯火速向现场方向前进。

想穿过小镇时才发现身上没有地图，于是找一个戴墨镜坐在长椅上叫地图宋（**マップソン**）的人，这人很热心，直

接给了二人一张龙参地图（**タツマイリマップ**），并教给二人使用的方法，按R键。通过地图看到现场在目前位置的左上方，二人一路前进，途中被个貌似是神父的人（**ヨ－ネル**）拦下，到教堂输入玩家的姓名，然后过了三秒还必须忘记它，这叫什么事。绕过挡路的小孩继续前进，到一个敲门的屋子左边可以泡个温泉恢复活力。在三叉路口村门口中得知还有村民被困在火海，只能先前往正前方营救。



躲开熊熊大火前进突然看到那一个穿着怪异的可疑分子正在一个盒子前鼓捣，放出了一些类似苍蝇的东西然后慌不择路地逃了。二人绕开火堆打倒挡路的怪物继续向上走，看到村民们说的打火机(**ライタ**)倒在了地上，旁边地上也倒了一只那种苍蝇。火机说在里面还有他的儿子，让二人先去营救他儿子。托马斯决定留下来照顾他，火石一人这时被另外三只苍蝇围住，一番苦战胜利后前进到小屋，听到了费鲁(**フエル**)的求救声。用身体攻击撞开房门，准备冲上二楼时干掉一只厉害的飞鼠。看到了被困险境的费鲁，再用身体攻击冲开障碍物终于救下了他。从一楼正要出门时剧烈晃动，变成煤球色的二人成功逃出时屋子已经成为废墟，真的是千钧一发。

回去时路过温泉泡了个澡也只能洗干净下半身，回到教堂时看到了费鲁的爸爸火机躺在人群中伤势似乎不轻。父子能平安相见真的是太好了，众人寒暄时下起了雨，洗干净了火石和费鲁的脸。“要是能够熄灭大火就好了”托马斯说。回到小镇，火石和费鲁只是受了点轻伤，众人谈起雨，似乎在龙参村好久都没下过雨了。火机说他也看到了那几个可疑的面具男，就是他们放的火和怪虫子。



出了YADO旅馆，见到了在门口的遗作(**イサク**)。他问起火石有没有看到火绳和孩子们，火石自然是没看到，“……是嘛”遗作说，“……其实，我去山上采蘑菇的时候看到了火绳小姐。之后我在休息的时候从远处传来了不得了的叫声，就像是龙一样的叫声。之后似乎听到了什么哀鸣，所以很在意……火石，火绳小姐和孩子们回家了没有……？”火石听到事情蹊跷，火速赶回家门口，看到一只正在睡觉的信鸽，原来是火绳的那封来信。在担心的费鲁和遗作也来了：“是么……果然……还没回来。是不是淋了雨感冒了。”费鲁说：“那我去接她们。”遗作也说：“还是快点在半夜之前找到她们，叫村里的人大家一起找吧。”说完遗作就去叫人了，费鲁回去告诉他爸爸。火石出门准备动身去找，狗狗波尼要随他一起去寻找孩子们，同意后波尼显得非常高兴。

回到小镇，热心的托马斯四处找人手：“不好啦不好啦－－－！火绳小姐她们还没回来－－－！”很显然，他又慌了，不过真的是热心肠，原谅他吧。再次来到教堂，看到村民们已经分组进入森林帮助寻找火绳和孩子们了。一直向北前进，来到了进入爷爷阿雷库家的必



经之地，但是受刚才火灾的影响巨大的树木挡住了去路。这时火机和遗作前来帮忙设法清除路障，而火石则绕路向左转看看有没有其他办法。这时波尼似乎发现了什么，众人抬头一看，原来在悬崖的顶端有些什么东西……。急切想寻找亲人下落的火石打算爬上悬崖看个究竟。由于过于危险被见多识广的抹布waste(**ウエス**)阻止，抹布让波尼用一只袜子的气味回去寻找他的儿子掸子duster(**ダスタ－**)前来帮忙。波尼心想：“嗯……真的是很难闻啊。”抹布给波尼系上了



一条黄项圈，并说掸子看到这个一切都会明白的。波尼披星戴月用臭袜子的味道找到了掸子，把他带到了众人面前。原来掸子从小就习惯飞檐走壁，但是听说这不是演习后多少还是有点虚。深呼吸过后，一步一步终于成功把梯子搭到了悬崖顶端，火石和波尼迅速爬上山顶一探究竟。这时雨已经完全停止了，掸子说要和火石一起继续前进，真是个热血的年轻人。

挂在悬崖顶端树杈上的居然是火绳的衣服碎片，火石一刻也不敢耽搁，继续开始寻找他们。突然掸子看到了什么人居然也在悬崖上逗留，原来又是那几个可疑面具人用奇怪的机器在对一只驯鹿做什么坏事。面具人看到一行人后吓了一跳，匆忙开动了机器，刹那间温顺的驯鹿变成了好斗的机械改造鹿。一番苦战终于将改造鹿打得再也不动了，面具人匆忙逃走，留下了一本封面印有猪鼻子图案的记录本。火石拿了起来翻开一看，里面用难看的字这样写道：“这附近的生物已经完全不行了，不把每个都弄得更好些的话是不行的。题目就是！更强！更坏！更野蛮！把那个和那个组合起来做一个见都没见过的东西。要是起个名字的话就叫魅惑的凯米拉chimera(**キマイラ**、希腊神话中狮头、羊身、蛇尾的吐火怪物)计划。踏踏实实地改造吧。”完全看不明白其中意思，但是可以肯定的是那群家伙的计划肯定不是什么好东西。一行人不敢耽搁，继续前进。突然看见前方一个机舱上刻着类似于笔记本上面的猪鼻子图案的飞船，众人刚想靠近飞船就已经飞走了。继续前进道路上的岩石已经完全崩坏了，从这边似乎是过不去的。



无奈回到了刚才树木挡路的地方，这时候村民跑过来告诉火石，孩子们找到了。好像是两个孩子一起被河水冲了回来。火石马上冲过去查看孩子们的情况，大家正帮他们晾干湿透了的衣服，并架起火堆给他们取暖。父子得以相见分外激动，三个人紧紧抱在了一起。正在照看两个孩子时，远处的布隆松(**ブロンソン**)飞奔着赶过来说：“火石……让我怎么开口……总之你先冷静，听我说。一个好消息，并且还有一个坏消息。你想先听哪个……？不……我先告诉你好消息吧。我们得到了非常大的龙牙，这东西可以变成最强的武器，我想把它交给你来使用……坏消息就是……坏消息就是……发现那颗龙牙的地点……就是……你的……就刺穿在你的女神的心脏上……”火石听到这个消息后痛不欲生。布隆松安慰他说：“火石……振作起来。孩子们能平安无事一定是火绳小姐舍弃自己的生命保护下来的。”但此时火石整个人已经完全崩溃了，就像失去理智一样横冲直撞。布隆松：“火石！库劳斯和流卡在看着呢！连你都这样了他们怎么办！”这时火机冲了上来终于让火石冷静了下来。

昏迷中的火石想起一家人其乐融融地生活的点点滴滴，刚想忘记伤心的事，就看到妻子火绳离他远去，无论自己如何追赶，她的容貌都越来越远，直到消失在一片白茫茫的世界之中。“从来没有人被关进过龙参村的拘留所，你是应该被纪念的第一号。火石。被你打了的村民们已经没事了。”布隆松的话唤醒了神智不清的火石“火绳小姐的事……我们都从心里感到后悔。那么温



顺的龙为什么会突然袭击人类……你暂且先在这里休息休息吧，痛苦的话现在就睡觉。刺穿了火绳小姐胸膛的龙牙……我先替你保管好，等你从这里出去的时候我带你去我家去取，不要忘记了。”说完布隆松就走了。火石想用身体撞开门可是门是上了锁的，这时库劳斯推门而入：“爸爸，是我。库劳斯。流卡虽然也说要来但是那家伙自从那天开始就一直在妈妈的坟墓上哭个不停。爸爸，这个苹果给你吃，芯可能有些硬不好吃……心……芯可能有些硬不好吃，但是你一定要吃呀！”说完库劳斯转身向外走“我，我一定要变得更强一些。一定要变成简单地就可以打倒龙那么的强！爸爸……我……”说完就跑出去了。火石拿起儿子送来的苹果一口咬下，发现里面藏着一个可以用来开锁的铁片。火石把锁锯开，刚冲出门发现掸子正守在门口，“火石……火绳小姐的事情真的是很遗憾……我也不说什么理解你现在心情之类的话，火绳小姐的安葬仪式已经做好了。流卡一直在坟墓前哭泣，那么幼小的心灵估计受到了重创……如果需要我什么时候都没问题。”

火石一路冲到墓地，看到大家都聚到火绳的墓碑前悼念。火绳的父亲阿雷库也来了对火石说：“啊啊……好久没见你了。我是听到了火绳的消息后才来到这久别的村里来。见到了许久没见的孙子们，本来打算是想高兴地度过这段时间的……对不起……说起来，你没和库劳斯一起来嘛？他说要去见了你以后就会回来的……流卡，你知道库劳斯去哪儿了么？”“……不知道……”流卡回答道。“流卡！即使你替他隐瞒也是没用的！库劳斯那家伙不会是去找那两只

MOTHER3 副标题经历了《奇美拉森林》《奇怪生物森林》、《猪王的末日》三度变更



龙去了吧……" "不、不、不是这样的！" 流卡忙说，"库劳斯哥哥没想打倒那混球龙，也没带上爸爸亲手制作的刀子，根本没去山里！……啊。" 流卡发现说漏嘴时已经晚了。"你真养了两个好儿子呀" 阿雷库说，"用手制小刀就想去打倒龙？！流卡！你为什么没去阻止他！！" "因为他说不带我要一个人去" 流卡说道。"然后你就由他那么去了？！" 阿雷库显得特别着急 "你这个混小子！" 流卡夺路而逃。"我说得太过分了吧……" 阿雷库有点后悔 "火石，库劳斯为了给母亲报仇去了山里。虽然样子跟普通的差不多可是你可不要把它当成普通的龙来看待。你需要更好的装备，能打倒龙的那种武器。武器准备好了的话就快点来我家一趟吧，好久没去不认识路的话去找地图宋要就可以。"

火石回到小镇的老地方找到地图宋要到了地图后去了布隆松家，布隆松说："可能有点难受，但我想还是由你来拿着的好。" 把龙牙（**ドラゴのキバ**）交给了火石。火石依照阿雷库所说的一路向北来到了流卡他们爷爷的家。"啊，你来啦！穿越那片森林也是相当不容易的事情呢……那些怪物说起来相当麻烦，背上长出了像昆虫一样的翅膀，能在空中飞的老鼠一样的东西。连我都被咬过，不过已经完全康复了。喔不不不，比起这种事情，更重要的是找到库劳斯的下落！根据青蛙的情报，他似乎在我的朋友住的附近，不尽快赶过去的话……" 阿雷库加入了队伍，与火石一同出发。两人走到门外，阿雷库指着下面的向标蜥蜴（**やじるしトカゲ**）叫火石过去。向标蜥蜴说："我是蜥蜴，我能给你指出你必须去的方向。好！我开始运转！" 向标直接指向正南方向，于是二人径直前往。阿雷库谈起刚才提及的**マジプシイ**说："那是很久很久以前一直保护着这大地的某种不可思议的力量。它既不是人类，也并非魔物；不是男性也不是女性，年龄方面也不太清楚。我这么给你解释的话你也不太明白吧？总之就是很怪，就是这么种东西。但是它们的脾气还不坏。"

一路上经常有向标蜥蜴给二人指路，走到发现库劳斯和流卡的河边时见到了两只蓝色青蛙，一只是未中（**はずれ**），另一只是中奖（**あたり**）。与中奖蛙交谈后，它们会召唤出一群绿色青蛙搭成一座桥，于是火石二人得以过了



这条河来到一个海螺形状的屋里。"啊！阿雷库你来啦！！" 依欧尼亚（**イオニア**）说。旁边的艾欧尼亚（**エオニア**）说："哎？是依欧尼亚的客人嘛？欢迎欢迎！！依欧尼亚，不给我们做一下介绍嘛？" "好好" 依欧尼亚说，"这位是我的好朋友阿雷库，然后这位是？哦是火石吧？嗯，那么现在给你们介绍**マジプシイ**的大家。因为昨天开了PARTY所以基本全员都集中到这里了呢。首先是艾欧尼亚、然后是多利亚（**ドリア**）、弗利基亚(**フリギア**)、利迪亚（**リディア**）、米库索利迪亚(**ミクソリディア**)，然后就是现在没在这里的洛库利亚(**ロクリア**)，还有我，是依欧尼亚。……什么？你不记得了？" 阿雷库笑着说："真是好久不见了，健康比什么都强呀。我孙子库劳斯在这里受你们照顾了。他现在去哪儿了你们知道吗？" "你是说刚才那个活泼的男孩？" 艾欧尼亚说，"难道说他就是这位火石先生……就是那个孩子的父亲？这么说来长得还是有点相似呢。" 阿雷库说："那，那孩子现在在哪儿？" 艾欧尼亚："气势很强地冲出去了，说不管怎么样都要为母亲报仇。我已经把PSI传授给他了。不过能被那孩子那么简单的使用也真是没想到。" "就是说现在他没在这里了？" 阿雷库说，"你们为什么不阻止他？万一出了事怎么办？" "真是个糊涂的老爷爷" 一旁的米库索利迪亚突然说，"我们**マジプシイ**对人类的死活不感兴趣。" 弗利基亚也说："人类活着也好，死了也好怎么说也就是100年，也就是一瞬间的事。这么短暂的生命又有什么关系。" "快点把那孩子的去向告诉我！" 阿雷库已经发怒了。艾欧尼亚说："那活泼的孩子向着龙之台地（**ドラゴだいち**）去了，那孩子完全没考虑自己的生命，如果现在赶过去的话应该还来得及。"



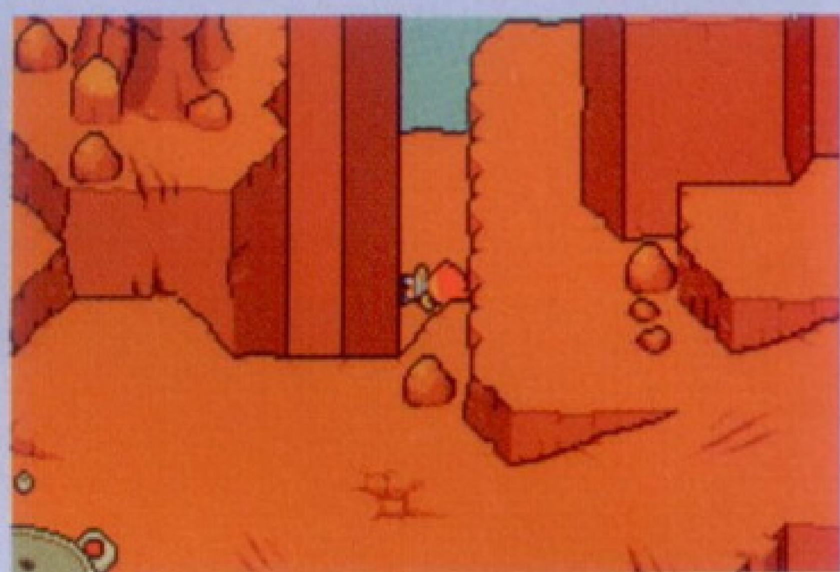
二人出来时阿雷库告诉火石，通往龙之台地有一条近路，库劳斯恐怕也是从那里过去的。于是二人从海螺屋子后面的近路前进，依照阿雷库的指点一路前进终于穿越了黑暗的洞窟，越过一个山头后居然又见到了那种怪异的面具人。依然是照例的一阵烟跑掉了，二人在旁边发现了一个奇怪的装置，原来是可以体力回复的。出门后面具人又开船跑掉了，二人无心理会，继续前进。到了山顶二人看见了一只龙宝宝，龙宝宝发现了有人后向后跑掉了。而刚才被龙宝宝把玩的东西居然是库劳斯最喜欢的鞋子。再往前走发现了一个坏了的装置，难道和



面具人也有些什么关系？这时二人在山顶洞口处又发现了库劳斯的另外一只鞋子，焦急的爷爷大喊库劳斯的名字，这时地面一阵剧烈晃动，被改造的成年恐龙突然从山后出现。艰苦的战斗中先使用龙牙（**ドラゴのキバ**）才能降低改造恐龙的防御力，然后攻守平衡稳妥的战斗，终于击败了改造恐龙。胜利后阿雷库和火石都精疲力竭的倒在了地上，还好改造恐龙比二人提前一步失去了战斗力。正当复仇心切的火石拔出龙牙准备结束改造恐龙生命的时候，龙宝宝突然跳出来挡在母亲面前。看到这一幕善良的火石再也下不了手了，阿雷库说："火石！停手吧。你也不想让那个龙宝宝体验流卡和库劳斯当时同样的心情吧。" 火石想靠近看看改造恐龙的伤势，龙宝宝突然跳出来保护自己的母亲，撞了他一个跟头。这时不可思议的事情发生了，已经被改造了的恐龙居然有了类似于人类的感情，流下一滴眼泪的同时断了气……

而在二人没有注意到的远处山的缝隙之间，库劳斯倒地不起。

"到目前为止，龙参村的人们也许始终生活在不知道悲伤为何物的日子中。不论是晴天还是阴天，每天大家都互相用



笑脸彼此相待。在森林中的生物们也始终和睦相处，强者帮助弱者，不够的东西都是大家分享。

但是现在，大家终于知道了所有一切关于悲伤的事。所有的东西都向着变坏、更坏而变化着……

从何时开始？从哪里开始？都有什么？为什么？为什么会发生这样的变化呢？动物已经从人类的朋友变成为会袭击人类的怪物，也经常有向火石一家那样骨肉分离的情况。

戴着猪面具的那群可疑的集团究竟是谁？横穿这美丽天空的奇怪飞行物体究竟是什么东西？

最重要的，不知去向的库劳斯，你究竟在哪儿？

一个接一个的谜。没想到，故事竟然以悲剧作为开场。"

第二章

盗贼冒险(泥棒アドベンチャー)

"火石" 掸子(**ダスター**)说，"我说些什么好呢……火绳小姐的事情真的是很遗憾……我也不说什么理解你现在心情之类的话，火绳小姐的安葬仪式已经做好了。流卡一直在坟墓前哭泣，那么幼小的心灵估计受到了重创……如果需要我什么时候都没问题。" "……掸



子。" 火石说，"…………谢谢。"

深夜的光秃秃岛还是一片寂静。

在抹布(**ウエス**)的家。"掸子……不是作为我的儿子，你是我的弟子呀，掸子。" 抹布说，"听好！时机到了！不，我并不是说我一直在等待这个时机……如果可能，我真不希望这时机到来。只是，我、和你一直都为了这个时候而准

备的。我教给你的东西从心里回忆渐渐冒出来了。暂时还看不见敌人的踪迹，但是我们从现在开始就要改变生活方式。你准备好了吗？”押子义无反顾。抹布接着说：“押子呀，现在我会交给你任



务。你要潜入禁断之城(**オソヘのしろ**)，在那里取某件重要的东西（**あるじゅうようなもの**）回到我这里来。至于那件重要的东西，不……没有告诉你的必要。盗贼如果连要去偷的东西形状是什么样都看不破的话那就真的没办法了。话说回来,你不想问问吗？”押子摇摇头，看来是对自己有自信。抹布向右转身说道：“地下室里有为了你准备的东西，盗贼的七种不可思议……哦不对，是盗贼的七种道具。哎……有没有七种呀？……算了，拿走就行了。在与敌人战斗时应该能派上用场。

从家里出来后，一路向城的方向前进的押子看见地图宋，得到地图后继续跑去，差点被一个可疑商人撞倒。那人道了歉匆忙就走了，这时候押子与另外一个村民同时看见了一只装钱的袋子……当路过进城的必经之地——墓地时，被四只僵尸团团围住，苦战后才算脱身。由于



前一阵的影响，龙参村再也不是个祥和之地了。来到禁断城前发现吊桥高挂，从正面是肯定过不去了。返回墓地在老爷爷家的地下室推开柜子发现一条通往城堡的秘道，穿越之后正好是城堡二层。由于没有钥匙，押子只好拿出自己的看家本领——攀岩潜入了城堡内部。经过走廊时画中的女人总是在盯着自己使押子感觉很不舒服，原来整个城堡已经充满了幽灵鬼怪。用身体撞击石雕后铁球会掉落把地面砸出一个大坑。从跳下去的房间前进可以来到一个能用从怪物手中得到不能吃的东西来交换补给品的好怪物（**よいオバケ**），在这里一定要换一个带状蛇（**ヒモヘビ**）这是后面前进的必备物品。再从旁边的屋子向上走，可以从其中一个屋子里的烟筒管道跳下去洗温泉，穿过一群幽灵卫兵守卫来到一间奇怪的屋子里再次看到了一群好怪物在搞PARTY，对白叫人哭笑不得。在这间屋里一块类似于之前爬过的特殊颜色的墙上到三楼，用之前得到的带状蛇可以穿越障碍前进，在楼梯处押子见到一个孩子飞奔而去，留在门口一个垂饰（**ペンダント**）。来到最内侧的门，见到了一个叫热情先生(**パッションさん**)的怪物，问押子听不听他的演奏。就算押子想听但是因为怪物挡住了去路所以只好选不，与气急败坏的热情先生进行一番苦战。利用盗贼7种特殊道具使他攻击力下降后全力进攻后击败，押子在沙发上休息了一番后进屋得到了高贵的痰盂（**けだかいタンつぼ**）……难道这就是抹布说的东西？押子只好从烟筒管跳下抄近路出城，遇到老爷爷得到了吊桥的钥匙（**はねばしのカギ**）。

回家后见到老爹，抹布说：“哦？比想象中还要快嘛。好，拿给我看看吧。”押子从怀中掏出高贵的痰盂，抹布非常吃惊地说：“这是……？！这个光泽……手感……而且细致又深奥！很像

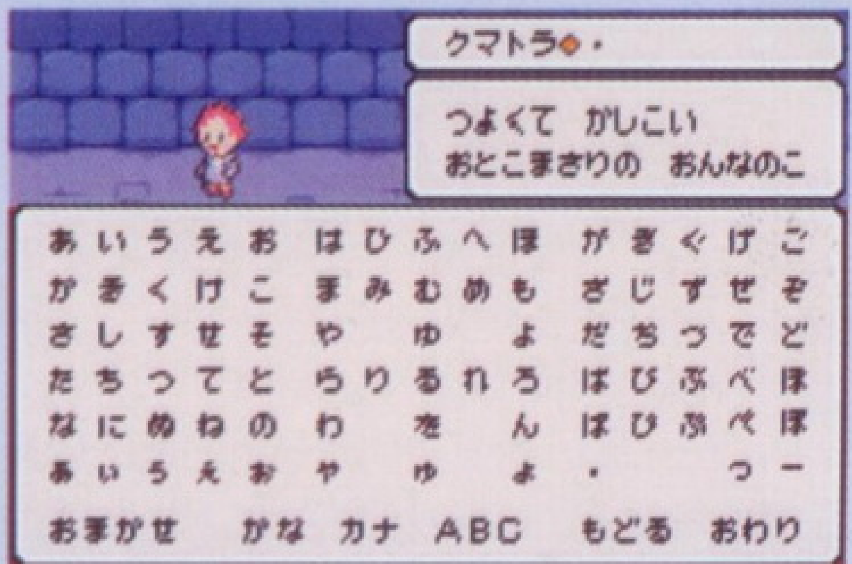


吧？这就是寄存在禁断城里传说中的高贵痰盂……”抹布转过身继续说：“找得好！我没有看错你。押子呀，你比我想象中的还要……你这个蠢货！！！”抹布一把抓起那高贵痰盂砸了个稀八烂，喊着：“蠢货蠢货蠢货！你明明是个盗贼怎么连自己应该去偷什么都不知道？还有什么别的么？！笨蛋！还拿来什么别的宝贝东西没有？！你不会是故意逗我开心才装傻的吧？你这个蠢货。”押子慌忙间掉出了在城里捡到的垂饰。抹布吃了一惊，说：“再让我仔细看看！……这，这是……这不就是我要找的……东西吗。难不成……”押子把经过告诉了抹布，抹布沉思了许久后说：“恐怕持有这个垂饰的家伙……就是禁断城的公主殿下了。押子，你第一次的任务失败了。但是现在并不是你犯傻的时候，我跟你一起去，现在马上前往禁断城，去你找到痰盂的那个房间。”

俩人在穿越小镇后，抹布似乎听见什么奇妙的声音，原来是面具人们带着坦克部队冲进了禁断城。不敢耽搁直接来到吊桥处，发现老爷爷被坦克撞倒，所幸是轻伤。入城后马上就遭遇了面具人，与他们操作的怪物决战时由于有抹布的帮忙还算比较轻松地胜利了。面具男遗弃了怪物之后向城堡深处逃去。此时城堡内部的怪物基本已经被面具人消灭，敌人全部换成了猪脸面具人。原路返回到拿痰盂的房间抹布发现那面具墙很有问题，转过身来对押子说：“……押子，我会不好意思的，你转过身去。”说着便跳起了老年DISCO，还不时回头张望查看押子有没有偷看。劲舞完成，墙应声打开。“恐怕公主就是在这里面，那些猪面人恐怕也还在城里，小心前进吧，笨蛋。”



刚进入右手的房间二人便被袭击，“……！抹布爷爷？！”那个女孩说，“难道是抹布爷爷吗？！”抹布走过去说：“啊，公主！果然是公主殿下！太令人怀念了。不我说错了，爷爷一直都没有忘记公主殿下的事情！押子！你在发什么呆呢？”“好了”那女孩说道，“我被蠢人的圈套困住了。我不能死在这种地方。”“哈哈哈果然还是这么冲动呀”抹布说，“对于我的盗贼技术来说这样的圈套……什么办法也没有。不不不！交给我吧！”说着抹布把困住公主的装置取下，说：“公主，你没事太好了……”这时候公主看见了押子手中的垂饰，说：“啊，我的垂饰。被你偷了吗？”抢回来后对抹布说：“莫非他是爷爷你的儿子？嗯，还有点口臭呢。叫做押子吗？我的名字是……熊虎（**クマトラ**），请多关照咯！”



不顾脚伤的公主熊虎加入了队伍，三人穿越各种怪物来到第九层，“就是这儿就是这儿”抹布说，“确实是被藏在了这里。押子，这就是命令你去拿的某件重要的东西（**あるじゅうようなもの**），连我自己都不太明白这颗蛋的详细情况，似乎是拥有着什么秘密的东西。”“这秘密的东西现在对我们很有用”公主熊虎说，“如果落在了坏人手中打开了秘密的话……那可就严重了。”抹布说：“押子，你这个蠢货，你作为盗贼失败！”“对自己的孩子不要老蠢货蠢货地叫，如果真的是蠢货的话他也听不明白”熊虎说，“总之绝不能把这颗蛋交到恶党的手中。”这时外面突然传来撞门的声音，猪面人带领怪兽正要往里冲。公主急忙取下蛋要和大家一同离开这里，谁想到这是抹布陷害押子的圈套，结果三人一同掉进了陷阱。公主和抹布不见了蛋四处寻找，只见押子拿着蛋浮出水面，出于感激抹布决定再也不叫押子为“蠢货”了。这时一只巨大的水獭蛇（**オソヘビ**）围住了众人。苦战良久后终于击败了大蛇，众人又被水流冲走，等到醒来时发现自己在押子家附近的岸边被人救起。但是押子却不见了，二人到小镇寻找，却发现还有人也在找他。原来是只有押子与那人知道的小秘密：井下藏有装钱的袋子不见了。这时已经有人对盗贼父子产生了怀疑，多亏火石出面解围。“押子……快点回来呀……”抹布心想。

“把森林里的动物们像玩具一样摆弄的可疑集团也渐渐把魔手伸向了在村中生活的村民，计划是从内心改变他们的生活。

那个可疑商人的行动背后，似乎隐藏了什么更大的意图。

但是，对于敌人各种角度的下流攻击，奋起反抗的村民们：

被全家的事折磨的火石。

正义的盗贼抹布和押子父子。

突然登场的谜之美少女……熊虎公主。

命运使得正义的朋友们互相走到了一起。

而软弱的流卡……现在在哪？”



这款历经坎坷的RPG让玩家等待了十年，而这漫长的等待终于在4月20日画上句号。

必须仔细研读的全对白脚本，合金FAN的收藏极品！

METAL GEAR AC!D 2

PSP	本刊译名：合金装备 迷幻剂2			
	KONAMI	5229日元	2005.12.8	
卡片战略	UMD	日版	2人	672KB

剧情翻译

■飞行中的机舱内

Dave：好消息，Snake。看来我们已经成功绕过控制塔了。在正确的时机付清余款给正确的人真是一件该做的事。再过15分钟，我们就可以接触到自由的土地了。



Roddy：我们离开Serena共和国已经有一个星期。这真的是一个漫长的星期。

Dave：我听见了，Roddy。我也不认为Escobar有本事能一直追着我们到这里。

Consuela：那可不一定。他比你想象中的更固执。而且我肯定他还没忘记我们毁了他宝贵的毒品工厂。

Roddy：另外，我也不认为他会放弃那一千五百万。我肯定他正想着这笔钱想得要死。

Dave：如果他真的想"要死"，我倒是非常乐意帮忙。

Roddy:等我们到那里后大家想做什么?

Dave：我打算买一个大牧场，这一直是我儿时的梦想。

Roddy：那么你打算成为一个牛仔了?

Dave：不行么?

Roddy：我只是在同情那些马。

Dave：你又来了?

Roddy：噢、嗯……漂亮的……马。马儿们都很漂亮……对吧?算了，说说我的吧……我打算在某个热带小岛上生活。那你呢，Consuela?打算开始经营你曾说过的机车店么?

Consuela：嗯，我……你会做些什么，Snake?

Snake：寻找一些我失去的东西。

Consuela：你的记忆?

Snake：对。

Roddy：真有趣。当三年前Consuela带你进来的时候真的令我非常惊讶。

Dave：是啊。我的意思是，他当时不仅是个完全的陌生人，而且几乎快死了。你当时是被什么附身了才会想到带他进来的，Consuela?

Consuela：我只是想帮忙。即使他只是一个人……

Dave：你那么做是因为那时候正好是Praulia大屠杀之后，对吧?那时候全部的原住民都被惨杀了。

Roddy：不过自从你恢复了之后，Snake，我发现你不仅是一个优秀的佣兵，还有严重的失忆症后，令我两倍地吃惊。我的意思是，我从没想过像你这样能干的佣兵会那么落魄。你过去到底发生了什么事了?

Consuela：他怎么会知道?他得了失忆症，忘了吗?他甚至不清楚到底该不该做佣兵这一行。这种情况对失去记忆的他来说是可以理解的。

Roddy：不。他肯定是一个佣兵——从头到脚。

Dave：我打赌他是中央情报局CIA的特工。

Consuela：也许他是某个国家的贵族。

Roddy：我才不信。

Consuela:搞不好我猜得没错唷。

Roddy：介不介意来个友好的打赌?

Consuela：那好吧。

Dave：那也算我一份儿。

Consuela：那好吧，为了找出最后的幸运胜利者，现在我们得开始设法寻找Snake的过去。

Roddy：好的。那我的热带小岛只好等等了。

Dave：其实我一直想成为一名侦探——甚至比成为牛仔更想。

Snake：你们大家不必这样。

Consuela：这是我们想做的。你毕竟救了我们所有人。这是我们至少能为你做的。

Snake：多谢。

Dave：得开始让这个宝贝降落了。

■降落后的机场

Dave：我们走吧。

Roddy：等等。有些不对劲。

？？？：欢迎来到美国。

Consuela：！

？？？：全都不许动。

Dalton：Dalton——FBI的。Roddy Louiz，Dave Copeland，Consuela Alvarez，和Snake。我在此以非法偷渡进这个国家的罪名逮捕你们所有人，还有杀害Perez先生、Serena共和国国务院部长的罪名。

■某处审讯室内

Dalton：原来你真的得了失忆症……没关系，反正我已经完成调查了。姓名：不明。年龄：不明。出生地：不明。化名：Snake。

三年前在Serena共和国——一个正在内战的南美小国出现的技术精湛的佣兵。和抵抗组织一起密谋对抗那个国家以Delgado将军为首的当权军事政权。在推翻Delgado政权的过程中有着极其重要的表现。主要贡献包括顺利潜入Tormenta根据地，一个Delgado决定性的战略要点。这被看成是抵抗组织获得最终胜利的重要因素…… 不过无论我阅读过多少次，它还是无法联系起来。为什么一个推翻旧政权的佣兵要暗杀新政府的国务院部长Perez?

Snake：我没有做过。是Escobar干的。

Dalton：Escobar?那个南美洲的毒品皇帝?那么是他在嫁祸你了?

Snake：没错。

Dalton：我明白了。不过，遗憾的是，不管这是真是假还是不起任何作用。重要的是美国政府已经收到Serena共和国正式的要求要将你引渡给他们。Escobar似乎为了将你关进监狱而向Serena共和国官员们提供了巨额的金钱贿赂。看起来他非常想要你，Snake。我不清楚你到底做过什么，不过他正在仇恨中沸腾。

Snake：……

Dalton：如果把你交给他，你至少会被枪毙。最坏的情况，是你被折磨几个月。再被杀掉。

Snake：那么你又为什么会在乎?

Dalton：因为我是一个好人。

Snake：很好笑。

Dalton：现在谈重点吧。我需要你帮我做一件事。如果你帮我挠背的话我也帮你挠背，听起来很合理吧?

Snake：我不需要你的帮助。

Dalton：一个硬汉，呵?那么你的那些朋友又怎么样——Roddy，Dave和Consuela?Serena共和国可是"邀请"了他们三个。如果他们被引渡……你会觉得怎么样?

Snake：……

Dalton：现在想听我说了吧?

Harbor Area

■ Snake靠近建筑的入口处

Snake：我是Snake。我现在在指定地点。

Dalton：不错。你进去只花了两分钟。现在开始你将独自一个人。我会在船上等候。现在再次回顾一下目标。你的任务是渗透进SaintLogic集团。他们是一个秘密的军用武器提供商，而且建筑内布满了保安。他们的研究机构曾是一个军用基地，而且保安人员都是经过高度训练的杀手——例如佣兵和前特种部队队员。

Snake：听起来保安系统异常严密，即使对一个军用关系者来说也太过头了。

Dalton：那当然是因为他们在藏着什么东西。

Snake：……

Dalton：我需要你帮我弄到他们其中一份文件。设法进入SaintLogic地方上的区域网络，复制我要的文件，然后活着回来。把我交给你的矽磁碟插入指定的终端。只要插入后，磁碟上的程序会自动搞定剩下的工作。它会自动寻找我所需要的文件并复制给你。

Snake：文件内是什么?

Dalton：我现在只能说那是一份足以将SaintLogic打倒的证据。

Snake：不过即使在法庭上使用非法手段获得的证据，日后你也逃脱不了干系。

Dalton：那个不需要担心，所有事情都在我的掌握之下。

Snake：你真的是FBI的人?

Dalton：我给你看过我的工作证，没错吧?那还不够么?

Snake：……

Dalton：反正，你只要在这个调查中帮助我，你就自由了。我会帮你和你的朋友们安置一个新生活，并将那一千四百万美元还给你。

Snake：是一千五百万。

Dalton：没错。反正，相信我吧，我是对自己的承诺负责的人。

Snake：……

Dalton：我准备了你过去常穿的衣服，虽然不太完全符合你那种佣兵打扮……而且它上面没有武器，因为那会是违法的。尽管这整个行动都不太符合法律，不过……这只是个人原则问题。如果你在那里需要武器的话，即时寻找吧。

Snake：这又不是我第一次做这种事。

Dalton：只要渗透进那个建筑内，找出终端，并连接上LAN。

Snake：明白了。

■ 途中有终端的房间内

Snake：我想我该试试这个磁碟，看看会发生什么。

Dalton：好的，试试看吧。

Snake：什么都没有。

Dalton：嗯。外面的终端大概不是和中央网络联接的。看来你必须穿过这些门设法找到文件。做好准备吧，Snake。这回来真的了。

Snake：没有后援?

Dalton：我就在这里。

Snake：没其他人了?

Dalton：怎么，你不信任我?

Snake：如果这个调查真的如你所说的"危险"，那为何不合常理地仅有我们两个在这里?你为何不组织一个小组?

Dalton：其他人手上都在忙。

Snake：这可一点也不像我以往所知道的FBI行动……

Dalton：Snake，你看来忘记了你的朋友们正在我的"保护"之下。

Snake：……

Dalton：现在我重新唤起了这个记忆。在没有人发现你的情况下通过这些门。

■ 到达港口的出口前

Snake：我正在门前面。

Dalton：很好。根据地图在北面有一间控制室。你应该能从那里的终端得到文件。往北前往控制室。

Snake：明白了。

Control Section

Snake：这是Snake。我现在在控制室。

Dalton：干得好。现在开始寻找终端。

Snake：看起来这里装有警卫摄像机。

Dalton：没错。在你深入之前先检查一下摄像机的视野范围。

Snake：明白了。

Dalton:我们要的终端应该就在那附近。找到它并复制那份文件。

Snake：没问题。

■ 调查全部三台终端后

Snake:这是Snake。你的磁碟确实能起作用。

Dalton：你得到文件的复制档了?干得漂亮。比我想象中的还容易……

Snake：那这份文件到底是什么?看起来只是某种名单和付款记录。

Dalton：客户名单和帐户总帐。

Snake：关于什么的?

Dalton：关于儿童。

Snake：儿童?

Dalton:这件事很复杂。现在我没时间解释了。只要你带着那份文件尽快离开那里。

Snake：明白了。

警报声：所有人员请注意。我们有一个紧急事件通知。区域A已经被封锁。任何人没有等级1或以上的通行卡将无法通过电子门。

所有人员……

Dalton：那是什么声音?！连我这里都可以听得见！

Snake：我不太确定。听起来像是一个保安警报。

Dalton：他们一定是发现你了！

Snake：如果他们真的发现了，那我现在早就已经被保安包围了。在其他地方一定发生了某种事情……

Dalton:看起来内部的门已经被封死了。我会……什……听见我?……听到了吗Sna……

Snake：你的声音快消失了。我这里的信号不太好。

Dalton：看起来那里没有能轻易离开的路径。不如先设法将那文件交给我。那间设施的北面有一个通讯塔。用那里的数码线路设置一条向外部的联系。

Snake：等一下。你不是说要让我离开这里么。

Dalton：把那份文件交给我是你的首要任务。……Sna……测试……1……2……听得到我吗？我感到我们很快就会失去无线电联系了。前往通讯塔并将文件发过来。……明白……？

Snake：该死。

Communication Tower

Snake：我现在在通讯塔。Dalton，听得见我么？

Dalton：很勉强。通讯还是很差。

Snake：你要我在这个地点将文件发给你，对吧？

Dalton：我确定。那里的无线天线大概可以通过卫星联接到外面。用那里的终端传送文件。

Snake：你对这个地方了解得真清楚。

Dalton：没错。这得感谢一些匿名消息和一份来自内部员工的详细地图。

Snake：你到底打算用这个做些什么，Dalton?

Dalton：正义。

■ 到达终端处后

Dalton：测试……测试。现在可以了。我改变了电路。那么，你是否在想我?

Snake：才怪。我想这就可以了。任务完成。

Dalton：很好，Snake。把文件传过来。首先，你得——嘿!这是在干什么?你们这些人是谁?!难道你们认为可以阻挠FBI的调查么?我会很快就让你们见识到会有什么后果!

？？？：我的名字是Wiseman。美国国防部参谋长。

Dalton:你——到底这是什么意思——!?

Wiseman：很高兴我们认识了，前探员Dalton。

Snake：前探员?

Wiseman：我想这另一端的声音一定是来自我们的朋友，Snake。我的声音听起来够清晰大声的吧?

Snake：对。

Wiseman:很好。很抱歉打断了你们小小的远足，不过从现在开始这艘船将由军方管理。这表示你们的小小行动已经结束了。谢谢你的船。

Dalton：你们不能就这样鲁莽地闯进来而且—

Wiseman：让我来解释吧。刚才在SaintLogic建筑内部发生了一件非常严重的事件。一个叫作Thoma Koppelthorn的男人，也就是SaintLogic的副总裁和研究部门的负责人，占领了内部的武器和保安系统的控制权并封锁了研究部门的设施。他将他自己关在设施北侧的机库内。事实上，他正在要求我们交出大约十二名军方高级人员、集团总裁和政府要员。如果我们不顺从他的要求，他威胁说将使用一个核武器来进行破坏。

Dalton：他有核武器？！这不可能！

Wiseman：SaintLogic曾和军方合作制作一种新型的核能攻击系统。它是一个巨大的，装备了核武器的移动战斗坦克，也被称为合金装备……

Snake：合金装备？！

Dalton：你曾听过这个名字?

Snake:不全对……不过听起来很耳熟……

Wiseman：嗯。一个货真价实的核子弹头曾为了测试和开发的目的而被运进研究所内。当然了，那个核子弹头装备了安全装置。不过Koppelthorn博士是一个电脑天才。我肯定他不会有任何困难就能轻易破解发射密码。

Dalton：不过这个Koppelthorn只不过是一个学者，不是么？他又为什么要进行这样的武装行动而且要求把一大堆大人物交给他?而且，还以核武器来威胁?

Wiseman：我们无法了解Koppelthorn博士的动机到底是什么。这也正是为何我们不能冒险以大量的士兵包围突袭变成火上加油。最好的解决方法是在绝对秘密的情况下潜入设施内部调查。不过Koppelthorn现在已经掌握了全部的保安系统。派遣一支隐蔽部队进入将是近乎不可能的。这就是为什么我们需要你，Snake。我们需要你帮助我们调查并处理好这次的事件。

Snake：处理好？我?

Wiseman：我们看到了你的顺利潜入。做得非常好，我必须承认。你正是我们需要的人:合适的士兵在合适的时间出现在合适的地点。别令我们失望。

Snake：你凭什么认为我会合作?

Wiseman：因为我这里有一件你非常渴望的东西：你的过去。

Snake：你知道我的过去?

Wiseman：噢，我全都清楚。完成这个任务后我就会将全部细节告诉你……一些你过去经历中的关键时刻……和为什么你会失去记忆……那么，怎么样？如果你拒绝的话，我们也许会以叛国罪起诉你。

Snake：……

Wiseman：很好，那么交易确定。我会把你的沉默当作同意。Dalton，你为何不去另外的房间玩点扑克牌?

Dalton：等一下，那我的调查怎么办?

Wiseman：噢，你的“调查”？我知道你的一切，Dalton。特别是FBI是怎样—

Dalton：闭嘴，Wiseman！我有关于那个研究设施的可靠情报，和它的全部地图。我打赌你也非常想要这个吧。

Wiseman：真可惜，它们已经是属于我的了。

Dalton：是我将Snake带进来的。他只会听从我的命令。

Snake：Wiseman，他也有他的坚持。

Wiseman：对了，Dalton……为何你对你的这个“调查”如此坚持?

Dalton:像你这种人是无法了解的。

Wiseman：我们才刚见面你就能知道我是什么样的人?

Dalton：没错。

Wiseman:那让我们听听你的专业意见吧。

Dalton：你是一个恶棍，肯定的。

Wiseman：嗯。很好的答案。我想你可以留下来了。Snake，你的任务是掌握Koppelthorn试图完成的目标，和他为何要以武力占领研究设施。另外，在最坏的情况，你也许得设法阻止一个核武器的发射。Koppelthorn将他自己关在北面一个巨大的机库里。最安全潜入的方法是乘上一辆由人操纵的货运列车前往那里。首先，你必须穿过中央地区——也就是研究大楼。那辆货运列车会停在研究大楼北边地区的车站。在那个车站上车。这些是现在你得知道的。前往研究大楼吧。

Communication Tower

■ 突然间保安部队出现

Snake：我们有了个小小的麻烦。

Dalton：出了什么事?

Snake：是保安部队。看起来我被1，2，3……4名保安包围了。

Dalton：你不能从那里离开么?

Snake：除非解决掉他们。

Wiseman:那么就用B计划，把他们干掉。不过别太鲁莽。

Dalton：B计划？你是指什么?

Wiseman:闭嘴。现在是我在指挥。Dalton，Snake，做你们该做的。

Snake：好的。

■ 突然一个声音插进了Snake的无线电频道中

？？？：喂？能听得见我么?

Snake：你是谁—

？？？：嘘！别出声。如果你能听得见我就按○键，OK？很好，看起来我连上了。我，你……等等……看一下……黑板……手柄是……“B. B.”你可以这么叫我。

Snake：是谁?

B. B.：我刚刚告诉你了，我是B. B. 你可以把我当成是一个友好的骇客。我一直在听你们的交谈。很酷，对吧?

Snake：到底发生了什么事?

Wiseman：你刚才说了些什么，Snake?

B. B.：嘘!什么都别告诉他!

Snake：……只是在……你……自言自语。

Wiseman：要专注战场上!

B. B.：呼！多谢了，Snake。



B. B.：你想知道我是怎么切入你们的无线电频道么？我在大学的实验室里找到了一组军用密码。然后我只是等候看起来能够破解的电子档出现。当我追逐那个电子档的时候，它将我引导向你们的频道。听起来你们正在计划某种最高机密的事。可别想隐瞒我，我已经听到全部过程了。一个武装叛乱，对吧？听起来很令人兴奋!而且那些在你脑中的微型芯片一定相当惊人。我的意思是，这就好像是在进行某种电子游戏那样!

B. B.：OK，是时候干正事了。我也想参加这个游戏，当然我也会“付费”的。事实上，我试着制作了一些你们所说的微型芯片扩展。我认为我做的非常棒，如果我会这么告诉我自己的话。而且我能提供一些给你。事实上，我希望你能试试它们。为了让你能获得它们，我已经把它们上传到网上了。只要一个简单的网络下载。不过为了能下载到，你会需要……那个叫什么来着？嗯……噢对了！那个军队里的家伙说过的，你得使用战斗结果点数来下载它们。

B. B.：想知道为什么我要帮你么?因为这种事情实在太酷了！这个原因就足够了，对吧？噢，我现在得去吃饭了。下次再说，Snake！先走了！

Reserch Block

Dalton：那就是研究大楼。

Snake：……看到那个了么。

Dalton：！

Wiseman：他们大概就是研究员。他们全都死了么?

Snake：每一个都是，我想。

Dalton：这是Koppelthorn干得么？他真的这样离谱?

Wiseman：Koppelthorn确实已经控制了这栋设施的保安系统。他大概使用了警卫机器人。

Snake：什么时候开始警卫机器人有这么大的杀伤力了?

Wiseman：SaintLogic也是以为军队进行机器人研究和开发而闻名的。他很有可能已经掌握了这种致命武器。

士兵：将军，Aphrodite爵士打来的电话。

Wiseman：抱歉。

■ Wiseman离开后

Dalton：听着……这几年我历经了许多危险，不过遇到那个Wiseman是其中最坏的。

Snake：把我不知道的告诉我。即使我们料理了Koppelthorn，我打赌他还会利用我们做其他事。

Dalton：不过我不认为我们可以相信他。你应该逃离那里。

Snake：你也可以做同样的事。当他现在不在的时候你又为何不溜走?

Dalton：我不能。是我把你卷进这件事的。而且我原本就不打算丢下你一个人逃走。

Snake:你真是一个奇怪的家伙，Dalton。

Dalton：谢了，Snake。总而言之，我也有我不能离开的理由。

Snake：比如说你的调查?现在你总该告诉我什么了吧？你原本想在这里做些什么?

Dalton：嗯，大约两年前，我开始设法证明SaintLogic在进行非法的人体实验。直到现在我还是没有任何细节。不过显然来自南美洲和非洲的儿童被偷运进这里成为研究对象。我无意中得知这些走私儿童的交易都有详细地被记载在公司的帐户记录上。不过很快我就突然从那件案子中被撤离了。我想这也许和SaintLogic的总裁Rodzinski有关。他是一个和政府关系很深而且拥有在金融圈中有影响力的朋友的著名商人。他也许曾向上层施压令我的调查被终止。不管是什么原



因，我都非常郁闷。那个男人正在违法贩卖儿童……而身为FBI又怎么能对压力屈服还逃避这一切？！正义在哪里，Snake？

Snake：后来呢？

Dalton：我被开除了。

Snake：……

Dalton：不过我不会就这样放弃这件案子。我试着和一些内线联系上，并且开始寻找方法获得SaintLogic的罪证。当然，我不能单凭被偷的记录来起诉他们，不过我发现我可以用它们来构成一个进攻的计划。至少，如果我在网络上公开他们的罪证或者交给媒体，还是会有希望能够阻止那些混蛋。

Snake：所以你才找上了我，嗯？

Dalton：完全正确。我听到风声说一名精于这类行动的佣兵将偷渡进这个国家。这正是我所需要的，所以我很好地利用了这次机会。

Snake：当时你曾说过我们很幸运被你逮捕了。

Dalton：那没错。

Snake：那个时候我们早就已经是通缉犯了。即使你没有抓到我们，其他人总有一天也会的。如果是那样的话……

Dalton：谁知道呢，Snake？不过你最好在你还能够的时候逃离那里。我会尽量分散Wiseman的注意力。

Snake:那么你是打算放弃你的调查了？

Dalton：不会。如果我能从这件事中脱身，我还是会逮到那群混蛋的，不管花费我多少年。

Snake：那么，我们来做个交易吧。

Dalton：一个交易？

Snake：没错。如果我能活着从这里出去，我就会把那份文件交给你。但是作为交换，我需要看好Wiseman，并且帮助我离开这个鬼地方。我需要你告诉我情报，所以别做蠢事。明白了吗?作为搭档，我们能撑过去的。

Dalton：好吧，就这么办。

Wiseman：抱歉让你们久等了。

Dalton：对，随便你。

Wiseman：Snake，从楼层的规格来看，想要乘坐上北边的货运列车的话，你必须穿过建筑的内部，然后从北边的出口离开。

Snake：北边的出口。明白了。

Wiseman：另外小心警卫机器人。你最好开始行动。向北。

■ 潜入内部后

？？？：？！

Dalton：出什么事了，Snake?

Snake:一个女的。大概是研究员中的一个。

Wiseman：立即保证她的安全。

Snake：了解。

女研究员：你……你是……这不可能！你是来杀我们的，是吧？！

Snake：你在说什么—

女研究员:退后!只要前进一步我就会开枪的！

Dalton：这里到底发生什么事了？！

女研究员：来吧，Lucy。我们快走吧。

Lucy：……

Wiseman：听起来她们逃走了。我已经从公司的资料中确认了她的身份。那是Takiyama博士，SaintLogic的研究员。Michiko Takiyama。27岁。东京大学毕业，然后在哈佛大学获得博士学位——专业是心理工程学。Snake，我需要你追上那个女人并保护她。她也许知道什么。

Snake：了解。我无法打开这扇门。

Wiseman:虽然稍微有点远，不过如果你往东走到底，你能找到通往门后的另一条路。应该很容易就能追上她。只要做好长跑的准备。

Dalton：你对这个地方无所不知么？

Wiseman：军事情报永远是最优先的。

B. B. ：那也许没错，不过我还是更快些。你怎么认为的，Snake？还不坏吧。

Snake：非常好。明白了。

■ 追上后

Takiyama：不！住手！

Snake：放轻松。

Wiseman：我是Wiseman——国防部的。

Takiyama：国防部？……那么你们不是来杀我们的了。

Wiseman：不。我们是为了令这个事件得到控制才来的。

Takiyama：那么这个男人又是谁？

Wiseman：他叫Snake。

Takiyama：他是你的部下？

Dalton：不完全对。Snake属于他自己。

Takiyama：那你又是谁？

Dalton：名字是Dalton——FBI。

Takiyama:为什么军方会和FBI一起行动？

Dalton：这稍微有点复杂，不过基本上——

Wiseman：别说了，Dalton。

Dalton：那么这个小女孩又是谁？

Takiyama：这是Lucy。她是一个实验对象。

Dalton：实验对象？

Wiseman：好了，现在我们都认识了，你可以帮我们回答一些问题。Koppelthorn博士为何如此失常？他到底想要做什么？他正威胁我们交出大约12名政府和军方的要员以及大公司的总裁。为什么他要这么做？

Takiyama：我一点答案也没有。

Wiseman：你知道关于他的什么事么？任何情报都可能是有价值的。

Takiyama：事实上，我知道Koppelthorn博士试图进行某种实验，但是Rodzinski总裁强烈反对，并且试图阻止整件事。Koppelthorn博士拒绝合作，然后两人间产生了许多争执。我听说总裁使用保安的力量用暴力制止了他。

Wiseman：那是什么样的实验？

Takiyama：我不确定。Koppelthorn博士是独自进行研究的。

Wiseman：那个实验会和他的要求有关联么？

Takiyama：我真的不知道。不过我确信他现在也还在进行。

Wiseman：OK，Takiyama博士。我想请你协助我们令Koppelthorn博士恢复正常。

Takiyama：我？不过我只是……

Wiseman:这是一个紧急事件，女士。我们会感谢你的帮助。此外，如果我们无法控制局面，你们也没有任何人能够离开那里。你明白了吗？

Takiyama：是的……我明白了。但请照顾一下我们，OK？那些守卫非常危险。

Wiseman：我们知道Koppelthorn博士是在北边的一个机库内。

Dalton：不过研究中心北面的出口已经被封死了。那是因为你，博士。

Takiyama：我当时没有选择！我还以为他是来杀我们的！

Wiseman:那么，你可以告诉我们如何打开它。

Takiyama：从这里是无法打开的。只要按下紧急按钮它就能很容易关上，不过唯一解锁的方法是在保安部门。它位于东边，而且那里有一个这扇门的操纵台。

Wiseman:已经足够了。你听见了吧，Snake?

Snake：确定。我必须前往保安部门。

Wiseman：正确。Takiyama博士，一旦我们顺利通过北方的区域，我恐怕我们还将再次需要你的协助。好吧，Snake。出发。

Secuity Section

Dalton：他到达保安部门了。

Wiseman：Snake，这里是这个部门的基本轮廓。正如你能看到的，它们被分成两个不同颜色的系统——黄色和蓝色。

Dalton：黄色系统联结着控制中心的终端。你会在二楼找到它们的。

Wiseman：你也听到了，Snake。等你到达那个终端时再联系我，我会教你如何开启电子门。此外……这个建筑是SaintLogic整个保安部队的核心，我们知道保安部队的首领是一个非常著名的佣兵，过去曾卷入很多国际间的争端。小心点，如果被保安发现的话事情会变得很棘手。他们正试图在绝密情况下控制局面。我可不指望他们会对任何入侵者表示友好。以完成任务目标为重。只在必要的场合使用武力。现在前往二楼。

Snake：了解。

■途中

Wiseman：Snake，我刚收到更多关于保安部门的情报。我相信你也一定注意到了这些保安部队几乎都只携带轻型武器，但是他们同样也拥有坦克和其他公司制造的重型武器。他们目前正在动用全部可能的武力，不惜任何代价也要杀了Koppelthorn并令事件平息下来。他们显然不想走漏任何消息给大众。

Dalton：你们为什么不合法地解决这件事并且公开它？

Wiseman：……我们军队有我们的做法。而且如果我是你的话，Dalton，我会更小心自己说的话。

Dalton：你是在威胁我？

Wiseman：只是一个友好的建议。

Dalton：……

Wiseman：如果Koppelthorn被他们煽动的话，这有可能变成一场大灾难。因此我们很有必要以自己的方式来解决这个事件。Snake，控制室就在你现在位置的前面。继续往北前进。

■ 到达第二层楼梯口前

Snake：除了楼梯外还有其他前往第二层的方法么？

Wiseman：怎么，有问题么？

Snake：有三个看守。

Wiseman：为什么不把他们全部打倒？

Dalton：肯定有比这更好的方法。

士兵：Wiseman将军，有您的电话。

Wiseman：好的。剩下的就看你的了，Snake。

■ Wiseman离开后新的讯息传来

Dalton：嗯？

B. B. :你好。你是Snake的搭档，对吧？

Dalton：你是谁？

B. B. :你可以叫我B. B. 。还有，噢，对了……你还可以再加上“非凡的骇客”这个称号。

Dalton：骇客？那么你是一个罪犯了？

B. B. ：我不喜欢这个称呼……“暗黑英雄”才更贴切。我感觉到那些军队的家伙还藏着某种目的。

Dalton：谁允许你突然跳出来谈论这些事的？管好你自己的事吧！

B. B. ：嘿老兄，别这么激动。我是来帮你们的。

Dalton：你能做什么？

B. B. :听着……我知道你们遇到麻烦了。

Dalton：Snake，你有听说过这家伙么？

Snake：对。他之前曾和我联系。

Dalton：那他到底是谁？

Snake：我不知道。他自称“非凡的骇客”。

Dalton：然后你这么容易就相信他了？听着，B. B. ，我们可没时间和你玩对讲机游戏，OK？我的意思是，一个电脑疯子能做些什么？

B. B. ：只要是在网上的东西，我就能破解。例如公司资料、政府秘密、即使是军队的文件，只要是你能想到的。嘿，即使是一个烤面包机我都能骇进去。我甚至能像刚才那样制造一个假电话给Wiseman。

Dalton：真的？

B. B. ：没——错。早就告诉你我很行的，对吧？

Dalton：我明白了。你怎么看，Snake?

Snake：我不知道。不过我们没有其他人可以信任。再说他也确实有些能力。

B. B. :那就没问题了，对吧？那好，我待会儿再和你们联络！

Dalton：等等。这是你的第一个任务：看看你能找出关于Wiseman的什么资料。他说他来自国防部，你可以确认一下么？

B. B. :没问题。我待会儿再告诉你们。

Dalton：还有件事，B. B. 。

B. B. ：什么？

Dalton：你为什么帮我们？

B. B. ：因为这太酷了！以上！

Dalton：“太酷了”嘘~

Wiseman：抱歉让你们久等了。

Dalton：什么电话？

Wiseman：似乎是弄错了。

■控制室内一只巨大的猿猴正把两名保安打倒

Dalton：那到底是……？！

？？？：恩嗯嗯，另一个可能的牺牲品……！

Dalton：到底发生了什么事？

？？？：你太迟来抓我了。太迟了。我是Harab Serap…… 女王的诞生很快就得靠我们了。但是首先，那些对我不好的家伙们应该先教训一下。我会从你开始令你们痛苦……包括你们中的每一个……然后我就开始屠杀！

Dalton：Snake！这家伙不妙！

Snake：很感谢你指出这一点。

Dalton：他要来了！

■ 胜利后

Harab Serap：啊啊啊……

Snake：这是Snake。他被打倒了。

Dalton：嘿。那似乎太简单了。

Snake：对。我想是的。

Dalton：那……东西是什么？

Snake：我不知道。不过他说过其他“实验对象”也被放出来了。

Wiseman：那么时间也差不多了。

Dalton：？

？？？：看来我该把战斗都交给男孩子们。我到处在找你。Snake，对吧？

Snake：那你是？

？？？：我的名字是Venus。很荣幸。

Snake：……

Venus：你应该很酷，对吧？对了，我们应该打开研究大楼的电子门。这样应该就可以了。顺带一提，我是你这边的。你应该知道Wiseman将军，是吧？嗨！你能看见我们吗？

Wiseman：Venus，我们有个新成员。他的名字是Dalton。

Venus：那么我知道了。欢迎加入，Dalton。

Dalton：Wiseman，这女人是谁？

Wiseman：Venus是给Snake提供任务上的支援。

Dalton：那么……你也是军队的了，Venus？

Venus：……算是吧。

Wiseman：电子门已经打开了。研究大楼北面的入口已经可以通过了。我希望从现在开始你们两个能合作。

Venus：保安在那边。我们可以从这里走。

Wiseman：Snake，先跟着Venus走。

Snake：OK，我在跟着。

■ Snake等人离开后保安破门而入

保安首领：……

保安：少校！

保安首领：我该告诉你多少遍？我不是“少校”！应该是“首领”！

保安：很抱歉，少校！

保安首领：……算了。这里发生了什么事？

保安：我们已经确认了实验对象已经被消灭，长官。

保安首领：那些入侵者……该死的……

保安：我们也接到报告说保安系统曾被篡改，而且研究大楼北面的入口已经被打开，长官。

保安首领：这代表那些入侵者一定向那里前进。你们应该听过传闻，国际刑事法庭曾计划派一个检查官来调查三年前的那个事件，对吧？不过Rodzinski总裁最近通过拉动他的关系让那个调查终止了。不过一旦这个事件走漏了任何消息出去，他就不能再拖延国际刑事法庭那边了。所以我们必须保持平静。要不然，这家公司就完了……然后我们全都得失业。所以我们得为了老板做到最好。这就是我们被雇来的原因，对吧。

保安：是的，长官。

保安首领：立即恢复指令系统。重新和在大楼北部的保安们取得联系。我正式宣布把捕捉合金装备作为我们的首要目标。已经没有必要去捉回逃走的实验对象了。一旦发现立即消灭它们。

保安：遵命，长官。

保安首领：顺便抓住那些入侵者。

保安：遵命，长官。

保安首领：只要我还有一口气，他们永远也不会得到他们想要的。

B. B.：太棒了！这真是越来越好玩了！

Reserch Block

■ 进入2-3-E

Venus：我们已经来到2-3-E，但是……

Dalton：他们不在那里？！

Snake：子弹的痕迹。这里曾经发生过争斗。

Dalton：那么Takiyama一定是被——

Wiseman：我没看到任何尸体。他们还有可能活着。

Dalton：就算是那样，他们还是无法进入北面的大楼。

？？？：如果你们是在找Takiyama，她不在这里。

Venus：！

保安首领：你们一定就是“入侵者”。我是Vince，SaintLogic保安部队的首领。请接受我个人的欢迎……

Snake：保安部队的首领？曾经是一名佣兵的那个？

Vince：你曾听说过我？那我想你们就不止是一群下水道的耗子那么简单了。很有趣。我们已经控制了这个地方。现在你们得跟我们走了。

Venus：别指望会有任何援兵。我已经把你在入口处的所有部下都杀了。

Vince：是这样没错么……？

Venus：我认为现在是你逃跑的机会了。

Vince：不。我想我最好还是留在这里……然后来玩。

■ 胜利后

Vince：噢。该死的……等等！让我说句话！你们不是正在找Takiyama对吧？求求你们别杀了我！我有情报！

Wiseman：告诉他你们自己也可以找到。

Venus：我们不需要你的帮助。

Vince：等等！她是EGO系统的负责人！那也是你们想要的，对吧？

Wiseman：那女人……！

Vince：在我们来到的时候Takiyama已经走了。但是她被我们的一架在北部地区的警卫摄像机拍到了。那仅仅是十分钟之前。现在就出发的话你们应该还能抓到她。

Wiseman：OK，这正是我们所需要的。干掉他，Venus。

Dalton：不！他正在与我们合作！

Venus：如果我们让他活着他只会继续阻扰我们的行动。

Dalton：你们这群人到底是怎么了？！

■ 警报声响起

Dalton：那是什么声音？！

广播：活性化实验启动。重复，活性化实验已经启动。转移到B系统。所有非工作人员需立即撤离机库。

Vince：Koppelthorn？那个混蛋把她给启动了？！

Venus：向他射击，Snake！他逃走了。

Wiseman：我看见了。我们该更快行动。

Venus：我们该怎么做？继续追着他？

Wiseman：不。先找到Takiyama。我有一些问题要问她。看看这个，这是警卫摄像机所拍到的画面。这仅是五分钟前。她们还在研究大楼内。

Snake：明白。

■ 找到Takiyama时

Takiyama：啊啊啊！

Venus：是她。她就在那里。

Dalton：情况不太好。巡逻机器人已经疯狂了。它们连员工都要攻击！

Wiseman：Snake、Venus，立即保护她们的安全！

Venus：了解。

■ 完成任务后

Takiyama：啊啊！啊啊！

Lucy：……

Snake：你们没事吧？

Takiyama：啊啊！啊啊！！

Venus：Snake，她没有反应。看来我们应该向她射击。

Snake：够了。

Takiyama：你……你们……等一下，难道刚才你真的要向我开枪？

Venus：别胡扯了。你就开不起一个玩笑么？

Takiyama：这个女人是谁？

Wiseman：她的名字是Venus。她现在协助Snake一起完成我们的任务。

Takiyama：她真的是在帮忙么？

Venus：我很可能比你有用得多了，亲爱的。

Snake：嗯，你们看起来还好。

Takiyama：很好？有没搞错！你根本无法想象我们经历了什么？！自从你们丢下我们后，一些保安部队进入了这栋建筑。我们只好赶紧逃离，而且你们看起来又不像是马上会回来的样子……别再这样抛弃我们了！

Venus：你需要再找一个人抱怨还是就这样？真可怜。

Takiyama：战斗根本不是我的专长！

Venus：是么？那什么才是？乞求和哭泣？

Wiseman：够了，女士们！另外……我从没想到过你会是EGO系统的负责人。你为什么不告诉我们？

Takiyama：你们又没问。

Dalton：什么是EGO系统？

Takiyama：它是一个为合金装备设计的全新操作系统。

Wiseman：既然你在设计这个系统，也许你能帮我回答一些问题。刚才宣布活性化实验启动的那个广播……那是指合金装备么？

Takiyama：是的，没有错。

Wiseman：合金装备已经完成了？

Takiyama：对。

Wiseman：那就是说，Koppelthorn现在随时都可以发动核战争。我猜想唯一能阻止他的方法就是摧毁合金装备？

Takiyama：这是理论上的结果。

Wiseman：那么Koppelthorn博士的动机又是什么？

Takiyama：我真的不知道。

Wiseman：那份Lucinda文件……难道他就是那个——

Takiyama：是的，他就是。

Dalton：Lucinda文件？

Wiseman：我明白了。Snake，我需要你们立即穿过这栋建筑的北面部分，搭上那辆货运列车，然后前往北方的机库。Takiyama到时候就会知道该做什么。对吧，博士？

Takiyama：是的，我应该可以用我的通行卡让大家进入。

Dalton：介不介意我用一下洗手间？

Wiseman：要尽快。我会派一个护卫兵随行。

■ 洗手间内

Dalton：B. B.，你听得见我么，B. B.？

B. B.：是的，什么事？

Dalton：我现在无法说得太大声。我正坐在洗手间内的一个马桶上。

B. B.：大号还是小号？

Dalton：别蠢了。你有没找到什么关于Wiseman的？

B. B.：我还需要一点时间。我的一台电脑坏了，我还在等它复原。

Dalton：我还以为你应该是个“非凡的骇客”。你不会是那种正在父母家地下室里玩耍的小孩吧？

B. B.：你到底想怎么样？到底要不要我帮忙？

Dalton：OK，OK。我不是故意的。别太认真。看看你能否也找到关于合金装备和EMO系统的东西。

B. B.：你是指EGO系统。

Dalton：那正是我所说的。它也许能帮助我们找出Wiseman在隐藏着的东西。

B. B.：听起来很有趣。一个合金装备的叛乱，伴随着隐秘的军事行动？！足以打败Gold Farming在线了。

Dalton：这可不是个游戏，B. B.。

B. B.：我知道，我知道。OK，再说吧。相信我！

Dalton：我也希望我能……嘿，Snake，我让B. B.帮忙找了。等他下一次和你联系的时候，我希望你能伸个懒腰。那将会是我们的暗号。就这样。

■ 研究大楼内

Venus：铁路就在北边，离这里不远。

Wiseman：Takiyama博士，你是否熟悉列车的到达时间？

Takiyama：平时每一个小时都会有一班。

Venus：这代表我们将会有30分钟的时间去打发。

Takiyama：事实上，只有一个麻烦。

Venus：那是否就是你，我猜？

Takiyama：你就不能停止这种举动么。你就不能管管这个女人？她实在是……

Snake：只要告诉我们麻烦是什么。

Takiyama：铁路会把我们带往放置合金装备的机库，但是从这里到那边我们还得走一段很长的路。我们随时都可能遭到守卫的埋伏。

Venus：对付他们是我的特长。

Wiseman：没错。如果他们阻碍，就消灭他们。

Dalton：我感到我被无视了。这孩子怎么样？我注意到她并不怎么说话。

Takiyama：她每天只有三个小时的时间能保持清醒。

Dalton：某种疾病么？

Takiyama：不是。他们目前只给了她一点点的自我。

Dalton：那是什么意思？

Takiyama：这真的与你无关。

Dalton：OK……

Takiyama：……

Dalton：那你原本是这里的研究员，是吧？那你研究的领域是哪方面？

Takiyama：心理工程学。

Dalton：用外行人的话怎么解释？

Takiyama：使用某种催眠性的诱导来取得精神的部分。

Dalton：那用真正外行人的话来说，你是一个会催眠术的人？露几手给我看看。

Takiyama：真的没那么简单。

Dalton：你是怎么用那个谋生的？我的意思是，它真的派得上用场？

Takiyama：你难道真的这么肤浅？

Dalton：你的意思是？

Takiyama：科学的本质所针对的没有任何事会与“用场”有关。科学是对真相的终极研究。这种广泛地对科学的误解令我厌倦……它原本是为了让人们和社会变得幸福健康。它真的只是一种逻辑的系统。不论哪一种科学部分，这个系统让我们测试并提炼一个更多的延伸，让我们扩展自己对真实的了解。以我来说，它就是人类的思维。而且“技术”仅是科学理论的副产品。你能够理解么？

Dalton：我能够理解你对科学很有热情，但是……

Takiyama：但是什么？

Dalton：为什么像你这样理想的科学家会在这种武器开发部门工作？

Takiyama：这有什么不对么？

Dalton：倒不是。我想只是我太过好奇了。

Takiyama：我是为了钱工作的。它是无法避免的。难道这就让我变成一个坏人？我需要赞助商才能继续我的研究……

Dalton：那么，为何你其他地方都不去，偏偏选了个武器开发公司？

Takiyama：没有其他人会对不会马上就有成效的领域感兴趣。为了得到这个职位我做了许多很糟的事。非常糟。但是我始终是没有选择！我只做了我该做的，尽可能利用能有的机会！

Dalton：我很抱歉。我问了些不该问的。

Takiyama：我自己也有一点失常……

B. B.：抱歉我得打断你的小小聊天，但是我有些新消息。

Dalton：B. B.，怎么样了？

B. B.：噢，没什么。只是翻了翻一些机密文件而已，你也知道……我只是为了这件事钻进五角大楼的数据库，然后在人员名单上找到你要知道的。



Dalton：真的？

B. B.：没错没错。Wiseman将军——美国国防部。上面写着他和一种特殊武器开发计划有关。我也弄到他的照片了。要不要我传过去给你？

Dalton：那就不需要了。原来，他真的是个国防部的大人物。那你有没找到什么和合金装备或是EGO系统有关的？

B. B.：那些还需要一点时间。像那样极度机密的情报非常难弄到。穿过政府等级的系统可不是那么容易。

Dalton：你不会有事吧？

B. B.：怎么，不相信我能做得到？

Dalton：不，不，不，我相信你。你真是出色，B. B.。

B. B.：现在像个孩子一样对待我？啊，算了，我该走了。

Dalton：他居然挂了我。

■ 开始出发前往铁路

Venus：铁路就在这里。

Snake：好的。那车站应该离这里不远。

Venus：……

Snake：怎么了？

Venus：你知道么，你真的蛮酷的。

Snake：哦……

Venus：等这件事结束后要不要和我约会？

Snake：约会？

Venus：对，约会。我是说，我知道哪里比较好。

Snake：你看起来非常自信。

Venus：噢，来吧。你和我就像豆荚里的两颗小豆一样。

Snake：同一个豆荚？

Venus：没错。我们非常相似。

Snake：我看不出来。

Venus：Wiseman给我们两个的报酬都是一样的。

Snake：你也失去了你的记忆？

Venus：不全对。我根本从未有过记忆。

Snake：什么？

Venus：列车马上就要到了。我们该走了。下次再谈吧。

Terminal Venus：铁路……我们赶上了。

Takiyama：通往合金装备所在机库的列车是无人驾驶的，而且每个小时都有一班。北面不远处就有一个平台。那里有一支保安部队在巡逻。

Snake：是的，从我这里也能看见。

Takiyama：通往机库的列车每小时都有一班，但是每天这个时间，通常都有很多前往其他地方的列车。

Wiseman：很多？它们有多频繁？

Takiyama：每30个消耗点数一班。

Wiseman：我明白了。听起来你们前进的时候必须设法避开通过的列车。Snake，Venus，明白了么？

Snake：了解。

Takiyama：我说得不够清楚么？Lucy和我无法“避开列车”！

Venus：啊啊啊，可怜的孩子……又得哭着求救了，是吧？

Takiyama：不。我们不会去的，就这么简单。

Wiseman：Snake，列车的控制台应该就在前往站台上。你应该能潜入那里用控制台阻止列车的往来。那样Takiyama博士和那个小女孩就能和你们同行了。

■ 到达控制台前

Venus：我们在站台上了。

Dalton：你们知道怎么操作那东西么？

Venus：相信我。……嗯？怎么……！这个蠢东西不……！啊好了！已经准备好了。看见了没有，只要让她稍微运动一下。

Wiseman：Takiyama博士。现在轮到你们与Snake和Venus回合了。

Takiyama：我……我们……赶上了……

Snake：列车到了。出发。

Takiyama：什么？！可是我们才刚跑过来！

Wiseman：列车是无人驾驶的，对吧？别指望它会等候。

Venus：别抱怨了，快上来！

Cargo Train

Takiyama：……

Snake：……

Venus：……

Lucy：……

Takiyama：我知道我们刚才很赶着登上列车……但是乘坐在列车顶上实在是太荒谬了！

Venus：我们又没有选择。这毕竟是列货运列车。

Dalton：可以把它想象成头等舱。你可以感受到微风拂面而且看到无价的景色。那么，现在他们只要坐好等着列车把他们送到机库去？

Wiseman：没错。如果没有问题的话，他们将很快穿过一座铁桥。

Snake：我们有麻烦了。

Dalton：！

Wiseman：你们两个，消灭他们。

Venus：很乐意。

Takiyama：那我们怎么办？！

Snake：向后退！

Venus：还有别让你们自己被杀了，OK？

Dalton：Snake！确保Takiyama和那个女孩不被流弹波及到！

Snake：我知道。

■ 胜利后

Venus：我可以看见前面的桥。

Dalton：机库就在那桥的后面，是吧？

Takiyama：对。

Wiseman：等等。我们的卫星正在传送……那不对劲。

Venus：什么事？

Dalton：不可能。它是……！它是……合金装备？！

Takiyama：我们会撞向它的！把列车停下！

Snake：把你们该死的头抬起来……我有办法了。

■ 合金装备出现，列车停下

Dalton：Snake！Takiyama！你们怎么样？！请回复！听得到么？

Koppelthorn：噢，我的Lucy！感谢你为我把她带回来，Michiko！Lucy无意间走出了我的实验室。所以我派Takiyama出去寻找她。我很担心那些佣兵会抓到她。我由衷感谢你们一路保护她来到这里。

Venus：Takiyama。原来你早就知道这一切？

Koppelthorn：我们现在该走了，Michiko。你也一起，Lucy。出了什么事？

Takiyama：Koppelthorn博士，您将继续完成那个实验？

Koppelthorn：当然。

Takiyama：可是如果播种成功的话，她就会……那我呢？

Koppelthorn：Michiko，我们已经谈过几千遍了。我给了你一个好职位，一个有着足够资金去研究的职位。你应该满足了。你最好还是听从我的指示。就像过去那样。

Takiyama：……

Koppelthorn：Michiko，我们还有最后的调整工作要进行。我需要你。

Takiyama：……好吧。

Dalton：Takiyama！

Venus：那是指如果我不插手的情况下！(举枪)

■ 合金装备开始射击，逼退Venus

Dalton：就是现在！离开那里！

Koppelthorn：回去告诉Rodzinski。只剩下两个小时了。把名单上的所有人集中——每一个涉及三年前那场事件的人——把他们交给我。如果他们拒绝我的要求，我有足够的核弹头让他们的城市彻底变成碎片！我是非常认真的。这正是她所要的。

■ Snake试图前进被合金装备发现并攻击

Koppelthorn：你！这不可能！你为什么会在这里？！你应该死了才对！

■ 保安部队的坦克群出现

Vince：Koppelthorn博士！！

Venus：现在是我们的机会离开这里！

Koppelthorn：该死的佣兵！给我滚开！

Vince：Koppelthorn博士！！立即解除你的武装！Rodzinski总裁说如果你现在就投降，他会试着去了解这一切。

Koppelthorn：“了解”？他大概忘记了我们之中是谁拥有核弹头的吧？

Vince：如果你不投降，就会被打中的。

Koppelthorn：真好笑——我正想对你说同样的话！

■ 保安部队的坦克群被合金装备全灭

Koppelthorn：我已经说得够清楚了吧？只要我还拥有这台“Chaioth Ha Kadosh”合金装备，可以毁灭你们派来的任何军队。给我听着！！我要在名单上再加上一个名字，他是一个为了三年前的事件再度出现的男人——你们叫他Snake。把他交给我！只要想到……这么多年他还一直活着。但是我很高兴知道他还活着。这三年来我一直在梦想着能够复仇。我要用我的双手杀了那个混蛋！你们听清楚了吗？！还有两个小时！

■ 合金装备破坏了铁桥

Venus：坚持住，Snake！我们就快到了。

Residential Area

Wiseman：……没有选择。Venus，你做得到么？

Venus：哦……这得看我的身体能坚持多久。Snake……？Snake！！你能听见我么？

Snake：可以。

Wiseman：Venus，我们还可以用他么？

Dalton：“还可以用他”？！喂！有点人性好不好！

Wiseman：现在已经没有时间讲“人性”了。我也不想太直接，Snake，可是事情已经朝着地狱的方向在进行。

Snake：我在哪儿？！

Wiseman：你还记得见到合金装备，对吧？在那之后，Venus扛着你来到SaintLogic的居住区。

Venus：你可真幸运，Snake。你没有受重伤。

Wiseman：在那爆炸之后已经过了一个小时了。如果Koppelthorn是认真的，我们已经没有多少时间了。不过别担心，我不会把你交给他的。这只是个人原则问题。美国不会对恐怖主义者让步。

Snake：但是核弹头怎么办？

Wiseman：如果你们能阻止Koppelthorn和合金装备，那就不是问题了。

Snake：你现在应该告诉我为什么Koppelthorn会这么恨我，Wiseman？他所狂喊的复仇？还有三年前到底发生了什么事？

Wiseman：反正你也已经不记得了，对吧？现在我们还是别去管了。

Snake：该死的。

Dalton：他什么都不会告诉你的，Snake。现在还是先专注Koppelthorn吧。想想如果他发射了核弹头后会发生什么。

Wiseman：这可是头一次你会说些有用的话，Dalton。他说的很对，Snake。我从没想到Takiyama会背叛我们，可是不管怎样，只要我们摧毁了合金装备，我们就能阻止弹头发射。Koppelthorn所躲藏的机库就在北面。我要你们前往那里。

■ 离开大厅后

Snake：这是什么地方？

Wiseman：根据我们的情报，这里应该是SainLogic的总裁的居所。你能打开那道门么，Venus？

Venus：我试试。它是从里面被锁上的。公司总裁是吧？把它交给我吧，Snake。我想我能够在不被摄像机拍到的情况下潜入。

Rodzinski：我是Rodzinski。有谁在那里？

Venus：是的，先生。

Rodzinski：什么……你们不是保安！你们是来这里杀我的？是Koppelthorn派你们来的，对吧？

Venus：你完全搞错了。我们是来这里阻止Koppelthorn的。嗯……是根据Vince命令。

Rodzinski：那是真的？Vince，哦？

Venus：是真的。中央的铁路桥被摧毁了。而且Koppelthorn把Takiyama带走了。

Rodzinski：Takiyama？我就知道那女人和他有关。

Venus：嗯。我想知道的是如何到达合金装备的机库。

Rodzinski：如果铁路不行的话那就不容易了。还有二号桥！它架设在这里北部的峡谷内。已经有一段时间没有使用过了。不过它应该能把你带到机库。只要……

Venus：什么？

Rodzinski：这栋建筑没有北面的出口，你大概只能用下水道才能出去，不过……唯一的问题是，我不知道下水道的入口在哪里。

Venus：你不知道它在哪儿？你怎么可能不知道？

Rodzinski：当这个地方被重建时它已经被砖头盖住了。我已经记不起来它过去在哪里。

Venus：我明白了。我们应该能查到。还有件事……Koppelthorn到底想做什么？

Rodzinski：我也希望我能知道。他看起来完全疯了。自从三年前的那个事件后，他就好像被什么附身了一样。他乱用我们的EGO系统开始一些荒唐的实验。所以，很自然地，我必须阻止他。可是他偷走了资金，伪造报告，做了各种无法无天的事去完成那个疯狂的实验。

Venus：你所说的是什么样的实验？

Rodzinski：我还是不说的好。只要想想就会令我恶心，别再提它了！我听说就连ICC都准备进行调查。

Venus：……

Wiseman：ICC代表国际刑事法庭。

Venus，他们管理的是战争罪犯。

Venus：ICC?管理战争罪犯的国际刑事法庭?

Rodzinski：是的。如果他们追查起来，我就完了。所以我选择进行一个交易。但是Lucinda文件是那个交易的重要部分。我命令Koppelthorn把它交给我，可是他说为了他的实验他还需要它，还把它藏了起来。所以情急之下我命令保安部队杀了那个混蛋，并封锁消息不让外泄。结果现在变成这样。他发现我针对他的计划，还把实验对象和巡逻机器人当成是保护伞。而且更过分的是，他还做出那种疯子般的无理要求。我猜测他是准备向和那个事件有关的人复仇。但是我从没想到他会过分到使用核弹头的程度！他到底希望达成什么目的……每个人都有自己的猜测。不过也有可能只是单纯因为他疯了。而且不幸的是，他很有可能会发动核弹头。必须立即阻止他——

Venus：嗯。我还有件事必须问：他为什么要把Snake加到名单上? Snake过去对他做了什么?

Rodzinski：哦，这个问题很简单，亲爱的。是Snake杀了他的妻子！我的公司和我的生命都已经在这里了，女人。我现在只能指望你们。

Venus:我们不是为了你才这样做的。不过我们会尽力。

■ 居住区内

Wiseman：Rodzinski说过下水道的入口在这里的地下。

Dalton：不过我们不知道具体位置是哪一个的下面。

Venus：我们能找到的。听好了，Snake。我将用这些来寻找下水道的入口。

Dalton：金属棒?你不会是在开玩笑吧?

Snake：那些是什么?寻找水源的棒子?

Venus：如果这些金属棒最后交叉在一起的话，我们就遇到水了。那就表示我们正在下水道的正上方。

Dalton：是什么让你这样自信的?

Venus：我可是一个幸运女孩。

Dalton：明白了……嗯?！

Venus：正面(抛出硬币)。看见了吗? 是我召唤来的。

Dalton：饶了我吧。

Venus：我会用这个确认位置。顺便，Snake，你感觉如何?

Snake：还不是100%，但我还好。

Venus：嗯。我喜欢强壮的男人。这一层有巡逻机器人。所以要小心，OK?

Snake：了解。

■ 最深处找到位置后

Dalton：你看见了吗? 水源棒居然真的管用。

Venus:没错!就是这个位置。就在这里。

Dalton：!

Wiseman：干得好，你们两个。

Dalton：我从没想过……

Venus:早就告诉过你我是个幸运女孩，没错吧?

Dalton：那是靠运气找到的?

Wiseman：Snake，Venus，穿过下水道前往北面的桥，尽快!

Secondary Bridge

Dalton:穿过这里你们就能到达北面的大楼。

Venus：等等。

Dalton：怎么了?

Venus：这里有UAV Cypher。

Wiseman：噢。无人操纵的空中机械。

Venus：而且还越来越先进，它们配备有火神级机关枪。我们该怎么对付? 在桥上没有任何掩蔽物。

Dalton：你们就不能把它们打下来么?

Venus：这一点是可行的，但是我可不认为我们的武器的射程能够得着。

Dalton：那我们没有办法了?

Venus：并不是。如果我们有狙击来福枪，我们就可以从这里解决它们。

Wiseman：西边的原型工厂内应该有一个。是一个制造合金装备原型的军用工厂。

Snake：那里会有它?

Venus：当我潜入的时候见到过。一把PSG1型的狙击来福枪，就在最顶层。

Snake：不是那个。我是指合金装备。

Wiseman：它并不是Koppelthorn在用的那台合金装备。现在他大概已经把它开到机库了。那里的地下有一个研究和战斗训练用的地方。

Dalton：那么原型工厂就应该是空的了?

Venus：不太对。它现在应该已经布满了守卫。我们最好小心前进。

Wiseman：离Koppelthorn的最后期限只有30分钟了。立即出发，你们两个。现在全靠你们了。

Venus：明白。

Metal Gear Prototype Factory

Wiseman：我现在传送一些原型工厂的结构图。仔细看看。正如你们所见的，这间工厂是一个四层楼的建筑。

Venus：我上次来的时候这地方空无一人。狙击来福枪就在最顶层。

Dalton：那你那时为何不顺手带走一支?

Venus：是我失策了。我当时没想到我们会需要它来完成任务。另外……(取出飞镖)杀人的时候我还是更喜欢用这两个宝贝。想不想再看看它们的风采?

Dalton：我想我还是算了。

B. B. ：嘿。Snake。抱歉来迟了。

Snake：B. B. 。

B. B. ：先是找水源，现在猎起枪来了? 以一个马上面临期限的男人来说你的兴趣还真多。

Snake：你到底要干嘛，B. B. ?

B. B. ：我靠，Snake? 就不能稍微聊一小会儿么? 算了，我设法为你们找到了些好情报……关于Koppelthorn的老婆。

Snake：你找到什么了?

B. B. ：看起来他真的有个老婆。她的名字是Lucinda Koppelthorn。

Snake：Lucinda?就和那份Lucinda文件那样?

B. B. :没错没错。也许两者是相关的。没错。她曾是SaintLogic的某个研究人员。

Snake：那么，她是否——

B. B. :死了?没错。死了。

Snake：怎么死的?

B. B. ：不知道。那个还不确定。

Snake：有线索么?

B. B. :也许。她是三年前死的。这些就是我仅能找到的。所有关于她的记录要不是被删了就是被篡改了。没错。……有点吓人。

Snake：三年前……看来是与Rodzinski和Koppelthorn提到的事件是同一个。

B. B. ：很可能。我也想知道三年前到底发生了什么事。

Snake：继续找。

B. B. ：好吧好吧。

■ 二楼下了楼梯后

Venus：我进去检查一下，Snake。你做我的后援，OK? 找到了！PSG1。

Wiseman：干得好。

Venus：等一等。

Dalton：出了什么事?

Venus：里面没有子弹。

Dalton：没有弹药就完全没用了。

Venus：它们肯定就藏在这附近某处。

Dalton："某处"是什么意思?

Venus：也许在楼上。

Wiseman：应该试试。到楼上找找有没有其他的PSG1。

Venus：了解。

■ 在楼上发现巨大物体

Snake：这是……

Dalton：那到底是……?！

Wiseman：合金装备。

Dalton：合金装备? 但它和我们见过的那台不太一样。

Wiseman：这台并不是Koppelthorn制造的。它是从Lobito岛(注：合金装备Acid一代的地点)发生一个事件后打捞起来的。

Snake：Lobito岛?

Wiseman：你不记得了，对吧?

Snake：……

Wiseman：别紧张。这台只是为了研究的目地才被放置在这里的。它没有任何危害。所以继续前进吧。

■ 最顶端

Venus：我们找到一把带着弹药的来福枪。我的主意真好。

？？？：很高兴你们来访。

Dalton：那是什么?

Venus：有人过来了！

？？？：我叫Golab。你应该就是Snake吧。为了这一天我已经等了很久了……我的兄弟。

Snake：兄弟?

Golab：Koppelthorn要我把你活着带回去。但我有个更好的计划。我要把你活活烧死，尽量慢慢地痛苦地烧死你……然后撒你的骨灰作为女王诞生的贺礼!是时候燃烧了。

■ 胜利后

Golab：(咳嗽)

Snake：火熄灭了。

Golab：我从没想到你体内会有它。但是如果播种成功的话，对我们的女王来说你连个没用的奴隶都不是。

Snake：你到底在说什么?

Golab:哼哼哼。是时候轮到制造我们的那些人了……那些玩弄我们灵魂的人……去面对毁灭。嘿嘿嘿……这些火焰会很快在工厂内扩散开，并点燃埋藏在地下的炸药。当那个发生的时候，你们只能剩下骨灰离开这里，正如我所期待的那样。

Venus：Snake！

Wiseman：你们在那里的任务已经结束了！立即离开！

Venus：你听见他说的了，Snake！一起离开这里！

Golab：着什么急……? 有的是时间燃烧！请允许我给你们两人……一个温暖的礼物。你会……很快(咳嗽)……找出它是什么……(咳嗽)

Venus：Snake，别听他的！我们现在就得离开！

■ 离开顶层后

Venus：Snake！没有时间了！

Snake:我们没事。先等等。

Wiseman：Snake，怎么了?

Snake：这大概就是Golab刚才所说的。

Venus：它被启动了。

Dalton：什么被启动了?

Venus：是合金装备！Snake，别管它了!我们必须撤离这里！

Snake：那已经没有可能了。

Venus：那现在怎么办！?

Snake：我们战斗。

Venus：Snake！

Wiseman:别去阻止他，Venus。Snake，那个整间工厂将在300个消耗点数内倒塌！你剩余的消耗点数将被显示在屏幕中央！在时间结束前摧毁合金装备！

Secondary Bridge

Venus：我们到了。

Wiseman：Koppelthorn的期限就要到了。立即通过那座桥。

Venus：我们应该分开行动。按照这样的步骤：用狙击来福枪解决那些Cypher，那样就会引来守卫的注意。然后我们得在他们唤来援兵前打倒他们。

Wiseman：Snake，Venus，如果你们中的任何一个掉下桥，任务就会失败。明白了么?

Snake：明白了。

？？？ 1F

保安：所有在机库前的巡逻机器人已被消灭。

Vince：干得好。立即发动入侵！我要把障碍物给摧毁！让我和Rodzinski说话。

保安：遵命，长官!

Rodzinski：什么事?噢，是你么，Vince?

Vince：Rodzinski先生，我们已经开始对机库的包围。

Rodzinski：我……我明白了。进行得如何?

Vince：看起来我们成功了。

Rodzinski：看起来? 那可不能令我放心。你可是保安部队的首领!

Vince：您不介意我们解决掉Koppelthorn吧，先生?

Rodzinski：当然不会，不过要尽快。现在只剩下一点时间了。就算是他真的发动核武攻击我也不会惊讶。而且他现在应该已经完成他那实验了。

Vince:您是指"播种"? 您认为他真的会成功?

Rodzinski：以他从



那些实验对象收集来的资料来看，是很有可能的……而且完全疯了。不管怎么说如果他完成实验后试图以合金装备突围的话，将会是一场灾难。那时没有人可以阻止他。

Vince：我不这么认为。他被某种仇恨蒙蔽心智，所以我断定他不会试图逃走。

Rodzinski：只要尽可能地快速解决他，并回收Lucinda文件。我所进行的那个交易的期限也快到了。只剩下一个小时了。而且如果我不能把Lucinda文件交给控方的话，整个交易就都完了。如果发生那种事，SaintLogic就将结束…而且我也一样……所以立即开始行动！

Vince：……派出一个救援组前往Rodzinski那，我现在开始进攻机库。你们抓到了入侵者了么？

保安：还没有，长官。他们已经突破了研究大楼、列车总站和居住区等地的保安封锁。几乎所有的地方，长官。

Vince:他们肯定正向这这里进发。

■ 保安部队离开后

Venus：你都看见了吧？

Wiseman：没错。看来保安部队正准备对Koppelthorn发动突袭。

Dalton：既然我们有着共同的目标，为何不与他们合作？

Wiseman：不。他们不可信任。他们的目的是令整个事件消失水底。我可不认为他们想与我们合作。事实上，他们大概正打算杀了我们的人并消灭我们手中任何对他们有威胁的罪证。还是由我们自己来控制局面，和其他任何势力保持距离。而且我们最好抢在他们之前做到这一点。

Dalton：换句话说，你想在他们有机会获得之前先得到Lucinda文件。这就是全部了？

Wiseman：Dalton。

Dalton：嗯？

Wiseman：你连续无聊的暗示已经超出我的忍耐。如果我是你，我会保持这种折磨到最低程度……这是为你好。

Dalton：……

Wiseman：根据我们的情报，那个房间通往安放合金装备的机库。机库应该就在你们目前所在的前方。

Dalton：OK……那么这里就是他曾经制作合金装备的地方之一，对吧？

Wiseman：Venus，你知道该怎么做了吧？

Venus：中央控制室应该就在我们前往机库的途中。

Wiseman：没错。立即前往机库。

■ 途中

B. B. ：嘿。Snake！

Snake：B. B. ？

B. B.：到达机库了吧？非常好！这真的很像是个游戏……就好像一个最终BOSS战！

Snake：B. B. ，你找我有事？

B. B.：没错没错。我找到些关于合金装备和EGO系统的非常棒的情报。这个合金装备厉害得过分。比我从网络上那些论坛看来的那些东西强多了。SaintLogic主要是负责开发一种新的OS。一种操作系统，你知道吧？它是以完善、控制和操作合金装备为目的开发的。他们把它叫作“EGO系统”。这部分蛮长的，但还是让我解释一下……这个合金装备的操作系统可有大来头。它是一种科技上的突破！我已经看出它在开发阶段至少就经历过两次原型改进。第一代操作系统被称为“程序”。它仅是一些用简单代码写成的基础功能。当时SaintLogic的技术还没有现在这样先进。然后他们决定改变他们的手段，并制造一种被叫作“人类认知的神经元等级拟态”的东西。随后他们复制引入了一种操纵人类思考、反应和经历变成网状系统的旧程序。因而诞生了第二代原型的操纵系统。他们把它叫作“复制品”。你知道复制品是用来干嘛的吧？它是一种能够将人脑复制成一个电脑器械的操作。令人起鸡皮疙瘩的东西。而发明这东西的人就是……Koppelthorn博士。以这个原型为基础，再加上使用催眠性的感应，就能从原本实验对象的思维中提炼出一个特定的阶段。而且，那个已经死了的女人，Lucinda Koppelthorn博士，是令这项研究成功的关键人物。不过现在看来Takiyama博士已经取代了她的地位。情报多吧？我这里还有……第二代原型具有一种恶心的特征。被复制进操作系统的人脑被发现有能力消除其他人的记忆。说到极限的话，甚至有能力强化原本人脑的功能，增强它的神经效果。原本人脑和它们的主人，会被这能力给扭曲。它会产生类似精神异常和寿命衰退的副作用。那些你见过的“实验对象”？它们就是我说的这些。它们是合金装备操作系统研究的副产品——人造怪物。Lucinda Koppelthorn博士是第一个发现这个的。在那之后，一个独立的研究计划开始展开，试图寻找将实验对象运用在军事上的方法。在我看来这个计划是Lucinda Koppelthorn博士率领的。差点忘了说第三代原型！它是以前面所说的全部项目为基础的另外一种科技！总的来说……它就像……它就像……

Snake：怎么了，B. B. ？

B. B. ：噢，没事。那些……大概就是现在我能告诉你的全部了。对。我会继续寻找关于三年前发生的那场事件的情报。我会再联络。

Snake：好的。

■ 中央控制室外

Venus：将军，我们现在正在中央控制室的外面。

Wiseman：好极了。设法和终端联接上。

Snake：这是在做什么？

Wiseman：这真的和你无关。

Venus：不是什么重要的，Snake。继续前进吧。

??? 2F

Venus：在这里先等等，Snake。我找不到它，将军。Lucinda文件不在这里。

Wiseman：我知道了……他也许也将它从中央控制室分离了，为了避免任何对实验的干扰。

Venus：那么这就代表我们必须前往机库的后面？

Wiseman：确定。

Venus：OK。首先，我们得摧毁合金装备——

？？？：摧毁合金装备，就凭你们？从你的语调来看，你们并非来这里乞求原谅的。

Venus：Snake！

？？？：如果真的是那样，我就得把你们两个全杀了。我叫Chaigidiel——我们女王赐予我的名字。

Chaigidiel：播种就快要结束了。而我不能让你们去干扰。

Venus：播种？Koppelthorn到底想干什么？

Chaigidiel：我会很乐意告诉你。但你得先打败我才行！为什么不来尝尝我们女王赐予我的力量？我相信你们到时一定会被“迷惑”住的。

Venus：Snake！他正企图向我们催眠！

■ 打倒Chaigidiel后

Chaigidiel：嘎……嘎……

Venus：没这么快结束。你现在还不会死。你会遵守你的承诺，对吧？

Chaigidiel：……那好吧。

Venus：Koppelthorn到底在做什么？而且那个“播种”又是怎么一回事？

Chaigidiel：她是我们的母亲……也是他的妻子……Snake，那个你所杀的女人，Lucinda Koppelthorn，已经重生了。

Venus：Koppelthorn能让死人复活？

Chaigidiel：是的。但不是身体。只有精神。当我们母亲死去的时候，Koppelthorn立即回收了她的遗体。他取出脑部并扫描了全部的神经连接点。他这么做是为了取出她的人格特征和记忆。然后他把这些人格传送到一个活着的实验对象的脑中，然后她就重生了。

Snake：我不相信你的话。

Chaigidiel：它是可行的——只要有人去搜集我们母亲的研究资料就会发现。你自己应该已经察觉到了，Snake。一个能将一个人的能力和经历传送到另一个人的系统。

Snake：微型芯片扩展。

Chaigidiel：没错。但是问题在于寻找适合移植的人。像我们这样陈旧的实验对象被认为无法适合，因为我们无法保持一个稳定的人格或记忆。不过Koppelthorn非常残酷。他继续人体实验，从南美洲和非洲的犯罪组织那里买了十几个儿童来进行。

Dalton：那就是我一直在调查的事件！

Chaigidiel：终于，他找到了最完美的对象，并且把我们母亲的名字给她。

Snake：……Lucy。

Chaigidiel：是的。那个小女孩。她的治疗被分成几个阶段。我们母亲的人格和记忆渐渐地实施进她的脑中。将我们母亲的脑“播种”在她的意思中。

Snake：那个播种。

Chaigidiel：Rodzinski试图阻碍，不过很快治疗就将完成，而我们的母亲将再次对世界睁开她的双眼。

Venus：你是说这将会是Lucinda的……重生？

Chaigidiel：没错。不过Koppelthorn可不这么看。

Snake：那他是怎么认为的？

Chaigidiel：因为她是我们母亲——是让我们变成人的人，同时她也是我们的女儿，因为是来自我们的脑的资料才制造出最适合的对象。她是一个纯洁、纯朴的死神。最完美的生物……每一处都充满了圣洁。她会来指引她的实验对象……以我们伟大的女王的身份。我们的任务是确保女王的重生不受任何干扰。现在去吧，跪在她面前。她是我们的女王。而且我所说的“我们”，也包括你在内。

Snake：什么？

Chaigidiel：哼哼哼哼……(死去)

Dalton：那么最后，我一直试图阻止的走私儿童案件全都是因为Koppelthorn的疯狂实验。而他这么做只是为了他死去的老婆？！

Venus：难道不美好么？为了所爱的女人和整个世界为敌……实在太浪漫了。

Dalton：你是傻瓜么？！这种扭曲的动机怎么会是浪漫？我唯一同意Rodzinski的就是：Koppelthorn已经彻底疯了！

Wiseman：这一点我也同意。他可能刚决定发射核武。而且期限就要结束了。在那之前消灭合金装备。

士兵：将军。

Wiseman：请原谅我失陪一会儿，Dalton。

Dalton：慢慢来。

B. B. ：有时间么？

Dalton：B. B. ？你找到什么了吗？

B. B. ：哈啊！

Dalton：？

B. B. ：呀呀哈哈哈！！……有效果么？

Dalton：什么？

B. B. ：你没感觉到什么吗？也许会有一点困？

Dalton：没有。为何我该觉得困？

B. B. ：真奇怪。我还以为我已经掌握了。

Dalton：你到底在说什么？

B. B. ：当然是催眠。就像Snake刚才打的那家伙那样。OK，OK，等等。呀哈哈哈哈！！感觉到什么了吗？

Dalton：（故意大声）我已经无法忍受了！我要去洗手间！

■ 洗手间内

Dalton：那么你找出什么了？

B. B. ：我找到Lucinda Koppelthorn博士是在哪里死的了。

Dalton：那么说吧。

B. B. ：Serena共和国，一个南美洲的小国。

Dalton：什么？你听见了吗，Snake？是Serena共和国。

Snake：对。那个我被人发现失去记忆时的国家。那是三年前……

B. B. ：没错没错。就在Praulia大屠杀的那时候。

Dalton：Praulia大屠杀？

Snake：Serena的法西斯主义政权当时屠杀了大量的当地少数民族。有报告指出超过一万人被杀害。包括女人和儿童。

Dalton：那么是Lucinda不知怎地被卷入大屠杀，而且——

B. B. ：不知道，不知道。不过你大概猜对了方向。

Dalton：也许……不过她会在Serena这种地方干什么？

B. B. ：看来是SaintLogic派她前往那里并进行某种研究。而且从她研究搜集来的每一个位元的人工智能资料，到她死去的那时候，都被重新整理了。

Dalton：就成了所谓的Lucinda文件。

B. B. ：没错没错。还得感谢Lucinda文件和它的实验对象，EGO系统的开发才能有巨大的进展。现在那个系统已经是计划的重要部分。你们的伙计Wiseman也许正试图得到Lucinda文件并将整个研究计划归入军队用。

Dalton：我也不知道……这看起来太过简单了。等一下，那么他所说的“三年前的事件”这个含糊不清的词汇是在指Praulia大屠杀？

B. B. ：我可不是这么说的。不过看起来确实对上了，没错吧？

Dalton：那么基本上，Koppelthorn一直在对三年前在Praulia大屠杀死去的妻子密谋复仇，而且现在他威胁将那些所有和他妻子死去有关的人都交给他？或者类似的事？

Snake：我会说你猜的没错。
Dalton：Snake?
Snake：当我在大屠杀之后失去记忆，是Consuela和其他人带着我逃离。
B. B.：那些人就是Dalton抓你的时候一起带走的吧，嗯?
Snake：是的。不过重点是事件发生时我当时正在Serena，而且我对此没有任何记忆。
Dalton：Snake。
Snake:也许就和Koppelthorn说得那样，我真的杀了他的妻子。以我现在所知道的来看，我也许参与了大屠杀——
Dalton：Snake！我们现在什么事都还不确定，OK?
Snake：……
Dalton：你就不能先别去追究这件事了?你已经没有了过去，不过你还有很美好的将来在等着你。
Snake：我可不需要鼓舞的话，Dalton。我得知道我的过去。我只是不能装作它从未发生过。
Dalton：明白了。
Snake：感谢你的情报，B. B.。继续找吧，好么?
B. B：没问题。

■ 回到原位

Dalton：刚才很抱歉。
Wiseman：你去哪里了？算了。已经没有时间了。马上前往机库。

? ? ? 3F

Venus：这边走，Snake。
Snake：别去动。
Venus：怎么了?
Snake：(靠近门查看)塑胶制炸药。这个地方被连上了。如果我们一打开门就会引爆。
Dalton：陷阱?！
Vince：你的眼睛还真利害，Snake。
Venus：又是你?
Vince：我没想到陷阱居然不管用。
Venus：你说的没错，确实不管用。不过如果你现在做什么蠢事的话，你就不会去担心它了。
Vince:(假装)噢，好恐怖哇!快来救我，妈妈!
Venus:还需要再教训一顿?还没吸取教训?
Vince：噢，我已经学到了。事实上还不少。这一次我可不是一个人(伏兵出现)。
Venus：我最讨厌还没意识到自己是无用的男人。
Vince：我更喜欢把那叫作英雄的固执。不论如何，我恐怕我们不能让你们继续前进了。这可不是什么私人矛盾，我们毕竟是吃这碗饭的。现在解决这件事吧。
Wiseman：Snake，Venus，消灭他们。
Venus：明白了，老板。

■ 打倒Vince后

Venus：现在是什么?你还想要更多么?
Vince：(咳嗽)不……我想我已经受够了……(电话响起)(咳嗽)是我。
保安：少校！我们已经找到Rodzinski先生了！他正准备乘直升机离开，长官。
Vince：让他说话。
Rodzinski：你要干什么?等等，Vince，是你么?
Vince：Rodzinski先生，你正要做什么?
Rodzinski:我要从这个见鬼的岛上离开!
Vince：可是Koppelthorn怎么办?
Rodzinski：你认为我会去在乎那个疯子么？国际刑事法庭已经宣布他们要进行调查了！我与那些该死的政客所做的交易全都泡汤了！在我投入全部的资金和财产来进行这件事后，他们一感到不可信任后就这样抛弃了我！国际刑事法庭下个星期就会派来调查队。现在发展到这个地步，就算我把Lucinda文件交给他们，他们也不会放过我。交易已经完了，而且现在我将面临指控。如果是在Serena国家司法机关，我会立即被判死刑!
Vince：……那你打算怎么办?
Rodzinski：逃得越远越好！我还有什么选择？我永远都不能再进这个国家了。……我从没想过会有这么一天。
Vince：那你是打算把这整个乱七八糟的后事留给我们?
Rodzinski：别再提了，Vince。你们已经是大人了，自己好好照顾自己吧！
Vince：……
保安：等候您的指示，长官。
Vince：把那个混蛋打下来。
保安：遵命，长官。
Vince：然后联系所有部队，命令他们撤退。
保安：撤退，长官?
Vince：你听见我说的了。你和其他所有保安立即离开这个岛。
保安：但是少校，你怎么办，长官?
Vince：我会没事的。
保安：遵命，长官。
Vince：从这里离开吧(解除了门上炸药的启动装置)。
Venus：真的?
Vince：是的。我们在这里的工作已经结束了。
Snake：那Koppelthorn和合金装备?
Vince：他们就在前面。我刚刚命令我的全部手下撤退。算做个好事让他们安静地离开吧。
Venus：好吧。
Vince：不过我们还是没法控制那些巡逻机器人……我们从未成功过。要小心……它……们……(Vince死去)
Wiseman：Venus。在你们所在位置的前面应该有部电梯。你们可以用它回到地面。前往电梯那里，别去理那些保安。
Venus：明白。
Wiseman：噢对了，别让我们的朋友走得那么小气，Venus。
Venus：那样我做不到，长官。
Wiseman：什么?
Venus：他已经死了。
B. B.：Snake！我找到了！我找到了！B. B. 有大收获！快叫Dalton一起来听！(Snake以伸懒腰作出暗号)
Dalton：介不介意我再用下洗手间？喝太多咖啡了……
Wiseman：尽快。

■ 洗手间内

Dalton：说吧。
B. B.：我找到更多关于三年前那个事件的情报。SainLogic集团和Serena共和国有联系。
Dalton：告诉我你找到的！
B. B.：能获得这个情报可不容易。我把情报从普通的网络上保存到我的硬盘，可是它里面有好多陷阱。所以当我开始进……
Dalton：OK，OK。请尽量用我能听得懂的话。
B. B.：对，对。三年前，SainLogic集团以第二代原型在Serena进行了一场野外实验。
Dalton：野外实验?
B. B.：Delgado将军当时正统治那个国家。他是以来自前中央情报局探员和一些美国集团的暗中军事支持下才掌握了政权。作为代价，美国方面得到了一些能极度获利的贸易条约。而那些和Delgado将军有联系的个人和集团都被给予特殊的权力和让步。他们保持着这种见不得人的关系许多年，所以当Delgado将军正在因少数民族的游击队而陷入困境的时候，他就向他从前的这些搭档要求……
Dalton：然后，那些大人物政治家们就来找SainLogic，叫他们把实验题材借给Delgado?
B. B.：没错。对SainLogic来说它其实也非常好，这样就是获得他们一直想要的野外实验资料的最佳时机。但是计划产生了和预期情况完全相反的结果……当时第二代原型非常地不稳定……让他们控制得极度困难。
Dalton：我想我大概猜到你接下来要说的是什么了。
B. B.：对！所以基本上，三年前在Serena共和国境内发生的Praulia大屠杀是产生了激烈狂暴后的实验对象所做的。
Dalton：你是在告诉我那超过一万名被害者是因为腐败的政治动机和一场该死的野外实验?！
B. B.：没错没错。而且在Koppelthorn名单上的那些人都是和这件事有关的。
Dalton：如果这个消息走漏到外面，会让整个世界为之震撼……它会造成经济和政治的破坏。
B. B.：国际刑事法庭似乎正在组织关于这个的调查。我还发现Rodzinski试图以说出其他人的名字来逃脱罪责。我的意思是，这是它看起来的结果。
Dalton：有足够的证据起诉么?
B. B.：一大堆。每个实验对象的行动、记忆和生物学上的资料全都登记在案。而且这些记录都是Lucinda Koppelthorn做的。
Dalton：那就是Lucinda文件！
B. B.：对对对。Lucinda文件内记载着大量的在Serena内实验对象的野外数据。基本上，Lucinda文件内的所有资料以分析和控制实验对象的状况提供实验上的支持给人工智能。当他同时也是Praulia大屠杀的详细记录。我会说以那个为证据的话一定能结案。Wiseman大概是为了那些和这件事有关的政治和军事方面的名人工作。我敢打赌他们肯定命令他将证据藏起来。
Dalton：B. B.，一定有某个方法能让我们把这件事揭发。
B. B.：但是Wiseman是个高级军方将领，再加上他现在有指挥权。如果我们被那个古怪的家伙发现……
Dalton：我们必须将向比他更高级的官员揭发。
B. B.：国防部部长?!你打算怎么做到?
Dalton：啊哈，听起来我找到一件你无法做得到的事了，B. B.。
B. B.：什么?！
Dalton：是啊，对你来说太困难了，对吧？即使是像你这样的超级骇客也不能侵入国防部的终端。
B. B.：我靠，Dalton?！我可以侵入任何东西！！
Dalton：嗯，真的么?
B. B.：……给我点时间想想，OK?
Dalton：如果你真的做到了，你将会变得超级出名。我甚至已经可以看见报纸的头条写着："B. B. 拯救了美国和全世界：神秘的男人、非凡的骇客"
B. B.：关于我自己的百万头条！这事算我一份，Dalton！我正在暖我的手指，是时候侵入了！
Dalton：哈！真是太容易了。

? ? ? 4F

Wiseman：他们终于赶到了。
Dalton：对。不过看看那个。
Koppelthorn：现在看看是谁来了。那个神经病、叛徒、而且是杀了他母亲的凶手——Snake。
Lucy：嗨，Snake。好久没见了。
Snake：Lucy。
Koppelthorn：没错。Lucy终于变成一个完全的人。不过那也不能原谅你剥夺了Lucinda生命的罪行。
Snake:我真的杀了Lucinda Koppelthorn?
Koppelthorn：混蛋！你怎么还能装作无辜的样子?
Lucy：他得了失忆症，亲爱的。
Koppelthorn：噢对了，我真笨。那么还是让我来唤醒你的记忆。我要你仔细听着你卑鄙罪行的每一个细节，才会让你慢慢地在痛苦中死去，带着你罪行的清晰回忆。我想你应该知道三年前在Praulia大屠杀中第二代原型的实验对象失去控制并杀害了那里的人民。害怕他们和那个事件的联系会被揭穿，SaintLogic把未完成的第三代原型送去来消灭第二代。没错，那就是你，Snake。
Snake：！
Lucy：你到现在还没发现么？你是我在这间实验室所制造的一个实验对象"Snake原型"，我当时是这样命名你的。你是一个复制士兵——样本来自那个传说中的英雄Solid Snake。我们从Lobito岛上回收了他的尸体，并以他的细胞和我们的资料一起制造了你。你就是我们的第三代原型，Snake。
Snake：……
Koppelthorn:你就像上了发条一样被派到Serena。我认为你对消灭第二代原型有功。
Lucy：但是当你和你兄弟们战斗的时候某种东西突然影响了你的脑子。
Koppelthorn：你变疯了，而且试图从我们这里逃走。我亲爱的妻子试图阻止你，当时就是你杀了她。对。是你杀了Lucy。那个把你带到这个世界的女性。你杀了你亲身母亲，Snake。
Snake：……
Koppelthorn：我听说一个处理后事的队伍曾被派往去消灭你。我从没想到你还活着。这过去的三年我就好像身在地狱一样。失去我的Lucinda的悲伤，再加上隐藏着我对我自己无能的愤怒，因为我当时没能阻止她被派去Serena，还有在心中燃烧的无法亲自对凶手复仇的怒火。你不知道我有多高兴这一天终于到来，Snake。感谢你还活着！现在我终于能完成过去被认为是无法实现的梦想：亲手杀了你的梦想!给我过来，Snake。过来得到你应得的报应。这就是梦想实现的时候!
Snake：继续做你的梦吧。
Koppelthorn：什么?
Snake:我不能100%确定三年前到底发生过什么，也许它就像你说得那样：也许我该对自己所做的得到报应。不过那是我自己该补偿的事。被一个疯子所杀不是我会做的。
Venus：说得好，Snake。
Lucy：如果那是他所要的，那么就用合金装备把他踩碎吧，亲爱的。
Koppelthorn：好的。既然这台合金装备有着他的一部分，以它来杀了他不知怎的有一种甜蜜的讽刺。
Snake：我的一部分?
Koppelthorn：没错，Snake。这台合金装备是为了第三代原型操作来设计的。你知道一场战争获得胜利最重要的是什么，Snake?解除敌人的所有武装？杀了每一个敌人的士兵？不，Snake。要赢得战争，你不仅要打倒你的敌人，还得控制他的领土。旧式的合金装备仅仅是核武器的发射台。那就是它们被设计出来的目的。发射核武器。不过这台合金装备的主武器是直线炮——发射中子弹用的。(Snake和Venus此时趁机观察合金装备的火力)你知道中子弹是怎么发动的么？取代了运动能，它使用GAMMA光线，只杀死任何活着的生物。不过你要怎么控制一个没有人活着的领土？这台合金装备也可以解决这个问题。它可以独自向目标行动，用它的中子弹，然后以它自己的主动控制没有生命的城市。洲际导弹不会提供任何慈悲。但是更小型的，战略性武器像合金装备就可以！不过你们特有的无人操作战斗机

器人不能够对意外事件进行处理。所以我们打算来个完全不同的尝试来解决。因此，一个能够复制人脑认知的系统这样的诞生了。EnhancedGoverning Organization系统——EGO。也许你也知道，像你们这样的实验对象只不过是这个系统的副产品。EGO系统的能力不会被合金装备自己给限制。它也能在范围内同时操纵无人战斗机器人的大军和改造士兵。而且更好的是，它是可以随意改装的。它的能力被分为微小的程序，这些程序可以随意合成或改变制作成一副。第三代原型微型芯片扩展就是这台合金装备的核心！

Venus：我已经开始打瞌睡了。

Koppelthorn：什么？

Venus：可以收回你的长篇大论了么？为什么男人们总是不能谈一些有趣的事？

Koppelthorn：原来是你。你就是那个……

Venus：……

Koppelthorn：我想我刚才确实是有点过头了。那么，现在就开始——

Lucy：Tommy，亲爱的？能否也让我一起来玩？

Koppelthorn：不。

Lucy：可是为什么？我也想帮你。

Koppelthorn：不，Lucy。我不想你弄脏你的手。我可以自己应付。

Lucy：……

Koppelthorn：在Snake死了之后，我把其他和那场屠杀有关的人全都杀了。Lucy，你的梦想终究会实现的。准备去死吧，Snake！

■ 摧毁手臂和底部炮台后

Koppelthorn：……

Venus：我听了那么又长又闷的合金装备教学，而那就是它能所做的？

Lucy：Tommy！

Koppelthorn：Lucy。

Lucy：让我来帮你，Tommy！这样下去你会死的！

Koppelthorn：不。

Lucy：亲爱的，你应该知道这台合金装备并不是为了普通人操纵而设计的。微型芯片扩展已经植入我的体内。我能够以操纵系统的身份来控制这台合金装备。如果我和它合并的话，所有它的能力都能发挥到最大的限度。我们可以一起打败他们。然后我们可以用这台合金装备逃走，离开这里远远的。我不能忍受再度失去你了。我们会在一起……直到永远。

Koppelthorn：……

Lucy：让我来吧。

Koppelthorn：那好吧。原本我不愿让你被卷入这场战斗。不过既然不行，我们就一起来毁灭他们。启动EGO系统。

电脑：启动EGO系统。

Koppelthorn：因为我刚才是以手动的方式操纵合金装备，只有使用不到一半的功能。不过既然Lucy以发展中的科技微型芯片扩展来驾驶……

电脑：电子成分联结。启动视野检查。

Koppelthorn：Snake，你的能力根本无法与Lucy惊人的力量相并论。你是有缺陷的，而她则是完美的缩影。

电脑：仪器控制完毕。传动装置和发动机装备中。

Koppelthorn：现在，Lucy。我们会一起来实现我们的复仇……

电脑：EGO系统启动完毕。

Koppelthorn：是时候做正确的事了！

电脑：人工操纵的联结中断。

Koppelthorn：什么？！Lucy！

Lucy：Lucy？不，不，不。我不是你所爱的那个“Lucy”。我只是装做是的样子。

Koppelthorn：你……你在说什么？

Lucy：你还记得在你买了我之后对我的身体做过什么吗？你切开我的头骨并用微型芯片消除了我所有的记忆、我的人格和我的身份——我的自我。然后，当我的脑子变成一片空白后，你又注入微型芯片扩展，和一个会按照系统中央控制命令成长的胞突接合。但是你有没想过，当胞突接合开始成长，它有可能会诞生出一个新的自我？

Koppelthorn：那太荒谬。核心神经网不能够产生一个自我。

Lucy：那是你这么认为，以你过去的实验为基础。不过因为某种原因，我不一样。我知道如果你发现了的话我就会被杀，所以我一直在隐瞒。当你试图将你妻子的人格移植进我体内时，我早已经有了人格。我已经是我了。当你把她放进我的脑中时，她加入了我。她和我的人格融合成为了另一个人格。另一个善恶观念。另一颗心。它是一个你无法理解的封闭领域。

Koppelthorn：那不可能。

Lucy：那么现在也顺便让你知道，并不是Snake杀了你的妻子。

Koppelthorn：什么？！

Lucy：她并不是因为阻止Snake逃走而被杀，事实上正相反。她对Snake感到同情，对他因被强迫与自己兄弟战斗而受的精神和身体上的痛苦感到同情。她试着帮助他从你那里逃走。

Koppelthorn：那不是真的！

Lucy：噢，可惜它是的。她厌恶她过去所做的。她知道你们两个都以研究为借口败坏了人道。到最后，她只想做些正确的事。她的想法和记忆对我来说非常清晰。她也知道帮助实验对象逃走的话她也会被杀。但是她还是决定帮助他。或者，更应该说那就是为什么她帮助他。你明白我说的么？

Koppelthorn：那么从一开始……她……她就想死……？

Lucy：是的。她从没想要让你令她复活。

Koppelthorn：Lucy！！

Lucy：你应该知道她要的是什么。

电脑：从主体分离驾驶舱。(驾驶舱弹出并遭到合金装备攻击而炸毁)

Koppelthorn：……Lu……cy……(Koppelthorn死去)

Lucy：呼。我一直在等待这一刻。终于，我能控制我真正的身体了。我真不敢相信。太美好了。我从没想过任何东西可以这样令人吃惊。

Snake：你真正的身体？

Lucy：Koppelthorn以微型芯片扩展为基础植入我体内他妻子的人格，而微型芯片扩展原本是合金装备的操纵系统。以那些微型芯片来说，合金装备才是我真正的身体。EGO系统必须启动后我才能与合金装备联结上。但是Koppelthorn拒绝让我启动它。所以我骗他去做那些狂暴的威胁和要求。我只有这么做才能强迫他使用合金装备并启动EGO系统。

Snake：那么是你在背后操纵一切了？

Lucy：没错。只要我坚持要他为我报仇，他就会去做我所希望的一切。可怜的家伙。他太容易被使唤了。不过直到最后，事实上强迫他启动EGO系统的还是你，Snake。真是奇怪的命运。如果不是你的话，我的梦想永远无法实现。谢谢你。最后，我是和合金装备在一起的人。

Snake:你的梦想是什么?成为一个武器?

Lucy：当然。我的意识是从合金装备的操纵系统诞生的。所以我生存的意义就是与合金装备相联结。这是我最接近普通人的梦想了。它就是我本能的核心。它就和人类吃饭、睡觉、去爱、繁殖的需求没有不同。需求是来自灵魂而生长的萌芽。你不能与之对抗。它就是你的本质。而你，Snake。我能感觉得出来你也有它。相同的需求。我的孩子。又或者这种科技令你变成我的兄弟？你不能感觉得到么?从你灵魂深处的这种需求?

Snake：……

Lucy：我打算这样结束这一切。然后途中叫醒其他的实验对象。我相信世上还有很多人需要我们的战斗能力。我会杀了任何阻碍我的人。和我一起来吧，Snake。

Snake：什么？

Lucy：我知道你的感受。只要你自己肯承认。所有的实验对象都想要我所拥有的。没关系，Snake。和我一起走。我们可以变成一体。以合金装备相联结。你必须做最好的选择。

Snake：不，谢了。那个我就算了。你现在是这里唯一的疯子。

Lucy：听到这个我很失望。那么，我只好连你也消灭了。

■ 打倒合金装备后

Snake：全都结束了，Lucy。

Lucy:看来……你才是更强的那一个。这没什么。它只代表你搭有更好的系统。但是你的战斗才刚开始。帮我……向Takiyama博士问候。

Snake：她还活着？

Lucy：是的。Koppelthorn把她锁在控制室了。那个……Lucinda文件……也在那里。

Snake：你为什么不杀她？

Lucy：……因为……她为我唱歌。

Snake：……

Lucy：……你也许会需要这个(Snake的装备栏升级到第二等级)控制室……就位于……这里的北边……经历的……这一切……很有趣……(Lucy死去)

???SF

Dalton：她就在那里，是Takiyama。

Snake：你没事吧？

Takiyama：你是来救我的？

Snake：没错。

Takiyama：为什么？

Snake：这是Lucy的请求。

Takiyama：她在哪？

Snake：……

Takiyama：我……明白了。我原本非常憎恨她，但她……

Snake：你为什么要帮Koppelthorn？

Takiyama：他是一个可怜人……他令我感觉我是被需要的。

Snake：他没有说过什么关于我的事？

Takiyama：你真的想知道？

Snake：我现在已经不确定了。

Dalton：是时候结束这一切了，对吧。

Wiseman：对。Venus，是时候了。

Venus：遵命，长官(掏出枪)很抱歉。但是我得解决知道Praulia大屠杀和Lucinda文件之间联系的所有人。

Snake：为何你和Wiseman这么担心那个事件？你们的真正目的是什么？

Venus：该对Praulia大屠杀负责的……就是Wiseman将军。

Dalton：什么？！

Wiseman：我当时是利用实验对象的军事计划的负责人。我们陷入了似乎永远不会结束的过渡期的困境。最后我们只好铤而走险地进行野外实验才能令研究有进展。所以我找上了Delgado将军，当时他正为他国内少数民族原住民发起的反抗而头痛。于是我就与他取得联系并向他提供第二代原型。但是我们第一次野外实验搜集来的数据不够满足需要。我们需要更多。我们需要能够展示我们的实验对象达到极限，甚至超过极限时的反应的数据。最后，我命令Lucinda Koppelthorn和其他技术人员，让他们把实验对象激怒到疯狂的状态。

Dalton：！

Wiseman：如果Lucinda文件被发现，它就会揭露当时是我命令的。如果这件事被大众知道，我就会非常、非常地不妙。最近，一些人开始察觉到这个事件。他们其中一些人还与国际刑事法庭联系并展开了完全的调查……他们正在寻找战争罪行的指控。Rodzinski总裁为了保住他自己打算将Lucinda文件交给国际刑事法庭，背叛了所有和这件事有关的人。我事前得知了他的计划，所以我就试着骗过他并在他行动前移走证据。不过Rodzinski和他组织的人很厉害。他们需要一个罪犯出现并将所有这一切都钉在他身上。而很快就有人选出现了。那时就是你出场的时候，Snake。当时我早已知道你正在Serena共和国。我发现你当时被卷入那里的Tormenta根据地行动。我很惊讶你还活着，不过它会是一个最好的机会。于是我设计了一个计划。我劝Escobar你是个麻烦，必须早点对付。我也做了安排能让你逃回这个国家。我们和Escobar的毒品企业有着很好的关系。

Dalton：一定就是他们向你提供儿童当实验对象……！

Wiseman：没错。然后我就设法让Dalton得知Snake的事。当然他就被吸引了并开始执行他的违法“调查”。一点儿也不困难就令Dalton上钩了。

Dalton：……

Wiseman：我们原本的计划是当你们两个和保安纠缠的时候由Venus侵入实验室，然后她取走资料并引爆研究设施。然后我们就会把所有的罪名全都堆在你和Dalton身上。我清楚这个事件会很大，但是我计划扭曲事情的真相让它看起来像是由一个冲动的FBI探员和一个逃跑的实验对象所做的疯狂举动。这就是我们原本计划的要点。Venus和我从没打算告诉你们真相。但是Koppelthorn的奇特威胁令我们惊讶，所以我们必须临场



发挥。我打算出现，然后直接发出指示。虽然事情进展不是完全和计划的一样，但是我对最后的结果非常满意。现在，只要Venus杀了你们之后再将Lucinda文件交给我，任务就结束了。

Snake：……

Wiseman：而且她也完成了她存在的意义。Venus是在那个事件之后交给我照顾的一个实验对象。但是我会说她比起你来说还不够稳定。我都不确定她是否能坚持完成整个任务。但是你成功了，Venus。

Venus：谢谢。

Dalton：谢谢？！你怎么还能那么说？你难道真的只会在那里对他所说的任何事点头遵命而已？

Venus：这是我的选择。这毕竟是我诞生的原因。

Wiseman：这才是我的好女孩。

Dalton：你个混蛋！（Dalton挥拳打了Wiseman）

Wiseman:继续。发泄出来。感觉好点了么？

Dalton：……

Wiseman：别担心，Dalton。我了解你的愤怒。

Dalton：别以为这样就结束了。总有一天我会见到你在监狱的。

Wiseman：哼。那不太可能。对了，我刚从国防部部长那里收到消息。那名字叫什么来着？B. B. ——他就是你的搭档，对吧？

Dalton：！

Wiseman：他不仅入侵了联邦政府的专门网络，他还潜入了国防部的系统。他甚至还试图和总统取得联系。蛮不错的骇客。不过国防部部长已经为我们把事情处理好了。

Dalton：他也和这件事有关？！

Wiseman：他找到了你搭档小小行动的起始点，就在St Crescendo小学的一个小电脑室内，位于Virginia州内。

Dalton:小学？B. B.……代表黑板……?!

Wiseman:我的部队很快就会料理他。看起来你们已经完了。

Dalton：……

Wiseman：不过我不是个没有慈悲心的人。我会让你活着看完Snake最后的战斗再死的。

Venus：看来我们的约会比我们想的更快到来了，哼？

Snake：Venus，你不会是认真的吧。

Venus：噢，可是我是。虽然我讨厌破坏你的迟疑，不过……你是无法赢我的。

Snake：你确信么？

Wiseman：她说的没错，Snake。事实上，你过去已经输给她一次了。

Snake：我可没有。

Wiseman：是三年前，当你从我们这里逃走的时候，是Venus追到你并给你那些枪伤的。那也是你为何会失去记忆的原因。

Venus：很惊讶么？不过，你不应该惊讶。我只是个比你更先进的原型，所以这只是常理。经验和力量无关。看好了。（抛出一大堆硬币）

Snake：全是正面。你是怎么做到的？

Venus：告诉过你我很幸运。运气就是我最强的武器。以命中率来说……嗯嗯……也许多了20%？为了更好地运动，我会使用和你一样的卡组。

Snake：Takiyama，离开这里！

Venus：我们可以开始了吗？

■ 打倒Venus后

Venus：这……这不可能发生。为何单凭软件就能让你的能力发挥到这种程度？不过这还没结束。我不能输给你！我不能！

Snake：认输吧，Venus。

Wiseman：Snake，够了。

Snake：！

Wiseman：我们也不想让现在在这里的Dalton受到不必要的伤害，对吧？（一阵震动传来）

Venus：为什么这么做，将军？

Snake：那里发生了什么事？

B. B.：看来他们及时赶上了。就差那么一点！Dalton，你死了没有？

Dalton：不，我还没死呢！不过他们把我的头压在地板上了！快点告诉他们我是无辜的！

B. B.：噢，那很抱歉。我忘了向他们提到你了，Dalton。等一下，OK?

Dalton：这个地方现在被国防部给控制了。我猜Wiseman被拘捕了。呼！差一点就赶不上了，小家伙。

B. B.：刚好在时间的缝隙中，哼？

Dalton：你是怎么让国防部的人过来的？Wiseman说他的部队正朝你的学校进发。

B. B.：他们是来了没错！不过不管用，因为我后来成功了！

Dalton：成功了？你不是指……

B. B.：没错，催眠！通过总统的显示屏！而且它成功了！非常厉害！

Dalton：什么？！催眠总统可是一种联邦罪行！

B. B.：肤浅，Dalton！肤浅！我救了你，对吧？

Dalton：……你，事后有为总统解除催眠吧？

B. B.：喂，Dalton。你还不信任我么？

Dalton：现在我对此有点困难。你到底有没有解除？

B. B.：有。他现在正在调查全部的事件。顺便，我们不该把最新的消息告诉Snake么？

Snake：什么？

Dalton：噢，那个！Snake，听好了！机库的自我引爆系统已经被启动了。似乎Koppelthorn设计了只要合金装备被摧毁就会引发机关。

B. B.：定时炸弹的时间限制是五分钟。

Snake：我很高兴你提到这个。

Dalton：所以要尽快离开那里！不过还有件事……军队方面现在随时都可能派遣大量士兵前往那个岛。

Snake：那你呢，Venus？继续和我打么？

Venus：游戏已经结束。一起离开这里吧。

Dalton：游戏……？这可很现实的。难道你不珍惜你的生命？

Venus：现在我的老板没有了，这个任务已经没有任何意义了。别为我担心。我自己能照顾我自己。

Dalton：Snake，在你脑中的秘密能让整个世界带上审判。

Snake：太好了。

Dalton：嗯，我们大概不会再见到彼此了。至少会有一段时间不会。

Snake：别在我面前这么感伤。

Dalton：别这样。不管怎么说，你最好让你自己继续活下去。在你安全离开前这件事还未结束。这里我会应付。现在马上离开那里！别忘了还有两位女士！

Snake：好的。

B. B.：祝你好运，Snake。

Escape Route

Takiyama：看！在那边！

Dalton：巡逻机器人。

Takiyama：它们不认得我！

Dalton：消灭合金装备后一定让它们的系统混乱了。现在还有时间，Snake。带她从北边撤离。但是等你处理完这边后记得会合！

■ 到达终点后

Takiyama：快点，Snake！尽快！

Dalton：快走吧，Snake！（Snake正要通过时突然电子门关闭）

Takiyama：！！

Dalton：Snake！！！

Takiyama：Snake！！Snake！！

Snake：已经没有时间了，你们两个最好快走。

Takiyama：不！

Snake：我可以照顾好我自己。快点离开这里！

Venus:马上离开！没有时间去伤感了。

Takiyama：……

Venus：你要把Snake拼死战斗换来的全都丢掉么？！

Snake：你能照顾她吧，Venus?

Venus：当然，我们没事的。

Snake：必要的话扛着她离开。

Venus：好的。我们走吧，Takiyama。

Takiyama：Snake……求你别死……

Dalton：Snake，别在这里死掉啊，兄弟。

■ 另一边

Venus：来吧！快走！

Takiyama：……

Venus：有吉普车！我可不认为会有人介意我们使用它。快点！要不然Snake为我们所做的全部都会付之东流了。

Dalton：听她的，Takiyama！你得尽快！（巡逻机器人出现并攻击）

Takiyama：！

Venus：快点！抓紧了！（开枪消灭巡逻机器人）你怎么还没坐上去！

Takiyama：什么？

Venus：坐在方向盘后面。

Takiyama：我？

Venus：除非你认为你能消灭这些巡逻机器人？快点开车让我们离开这里！多谢！现在走吧！我们能从这里逃走，是吧？

Takiyama：……

Venus：说话呀！如果在这里你不与我合作，我们两个都会死！

Takiyama：是的。这个就是紧急事件逃生用的通路。它会把我们带到正门处。满意了吗？

Venus:我想在某方面你还是管用的。现在轮到我干点儿活了。

Takiyama：？

Dalton：Venus，你一个人没问题吧？

Venus：别紧张。我是为此而存在的。

■ 消灭三台巡逻机器人后

Venus：有增援！

■ 再消灭两台后

Venus：又有增援？怎么没完没了！

■ 全部消灭后

Venus：这些该死的东西不停地冒出来！

Takiyama：看！（后方出现大爆炸）出口就在前面！

■ 两人顺利逃出爆炸

士兵：我们发现了一个女性研究员。很有可能是员工。

？？？：立即拘留她。

Takiyama：……谢谢你……Snake。

警报声：所有非战斗人员立即撤离。重复一遍，所有非战斗人员立即撤离。（合金装备突然出现）

Takiyama：！！

指挥官：！！准备进攻！准备进攻！我们的目标是……什么？！合金装备？！但是合金装备不是被摧毁了么？

Dalton：难道它会发射核武器么？谁会这么做？！

指挥官：所有坦克！开火！（坦克射击后）打倒它了么？（合金装备发射炮弹进大海）

Takiyama：（叹）噢，Snake……

营救人员：嗯。感伤。很典型。

Takiyama：是你！

营救人员：嘘！没错，是我。

Venus：别担心Snake。他是个去过地狱又回来的男人，他一定没有事的。我的预感一向很准。

■ 某地、小木屋内

Dalton：噢，我才出去一小会儿你就已经能起来了。

Snake：对，就和新的一样（退缩）……

Dalton：哈！你全身的骨头几乎都是要么骨折要么断裂！不过，我想既然你还能够说话，那你还没被死神请进家门。我可真没想到你会那么做！取下弹头，还爬进弹舱内，然后再用直线炮把自己射出！那简直是在自杀！如果我没开船来找你的话你会怎么做？

Snake：我没想过。我知道你会来的。我并不是傻瓜，你知道。

Dalton：哼。

Snake：外面的事情怎么样？

Dalton：现在整个事件都已经被公开了。Lucinda文件已经被流传出来，而且那些有关的人都将面临审判——从Wiseman开始。他们的审判还包括我所追查的“实验对象”事件。

Snake:听起来你已经获得你的正义了。

Dalton：难道不好么……？

Snake：你有找出关于我的什么事么？

Dalton：没有。那份资料已经被彻底地检查过，不过什么都没找到。他们并不把你当成是一个 ."完全的实验对象”。某种事情发生令你无法变成“完全”。至于到底是什么事情则还是一个谜。换句话说，你随时都可能再度失去记忆，或者突然变疯。

Snake：而且也没说我还能活多久。

Dalton：那份资料已经在进行分析了，当然，所以……

Snake:别担心。我早就知道会是这样。

Dalton：对。反正没必要去担心你无法改变的事情。顺便，等你的伤好了你打算怎么办？有主意么？

Snake：还没有计划。只是一个个人的目标。

Dalton：那会是什么？

Snake：继续活下去。这些年来，我一直在寻找我的过去。然而现在我明白我并没有过去。我是在实验室内被制造出来的。我甚至不算是个真正的人。我没有过去，也许也不会有什么未来。什么都没有。但我还活着。我是被当成武器制造出来的。而且我也没必要去否定这一点。但是……只要我的肺还能呼吸、血液还在血管里流动，我就要活下去。没错吧？

Dalton：你只对了一半。你可不是什么都没有。

Snake：……嗯。

Dalton：对了，这个也许对你会有用。

Snake：它是什么？

Dalton：你的新生活。护照、身份证什么的。还有一千四百万美元。你过去所有的记录都已经被删除了。

Snake：应该是一千五百万。

Dalton：只是开个玩笑。全部一千五百万都在这里。

Snake：……

Dalton：我告诉过你我是个遵守诺言的人吧？而且我也没有忘记我其他的承诺。

Consuela：Snake！

Dalton：明白了吧，Snake。你说你自己一无所有，是错的。

□文/ NW KAYIN

奇迹般的纯爱故事！无法掌握的悲欢离合！

雪割りの花
YUKIWARI NO HANA



PSP	本刊译名：雪割之花			CERO 12
	SCE	3800日元	2005.5.26	
互动剧场	VMD	日版	1人	——

在PSP四部“互动剧场”中，雪割花的画面实在很普通，然而看过之后，那种弥漫在夜色中的淡淡忧伤却将人紧紧攫住，真诚的谎言搭建出虚妄的幸福，让人感觉到一种近乎残酷的美丽和心疼，快节奏的游戏太多，如果你已经麻木，不妨在有时间和心境的时候体会一下这种另类的凄美。

我在急难中求告耶和华，
他就应允我。
求你啊，耶和华，
脱离那说谎的嘴唇，和诡诈的舌头。

某年某月的一天，我来到这个城道、港口、电车与北风交错的城镇。



在这个城镇，我经历了一件奇异的故事，那是个既不可思议，又充满惊奇、温暖与颤抖交错……

既非梦幻，又非现实的体验……

夜晚昏暗的街道中，一辆公交车缓缓地停了下来，上完一天的课，我拖着疲倦的身子走了下来。是的，我来到这个城镇已经一年了，我喜欢这里，喜欢有着港口、大海与城道的住宅区，喜欢这样略带清冷气氛的风景。然而，更让我难以忘怀的，却是一位美丽的女性，花织小姐。

她是住在隔壁房间的白岭丽人，不过，对于年长的花织小姐而言，我大概就像个小弟弟。不可能会有进一步的发展。

如同无数个平淡的日子，我拖着疲倦的步伐走进那幢外观些许破旧的小屋时……

展现在我面前的……却是正在与另一个男子深情拥吻的花织小姐……

11月13日 下午11时13分

在那件事发生之后的第5天，鄂霍次克海的北风，终于带来了冬季的第一场雪。

这个时候，另一件事就这样发生了。

那个时候，我正在那间阴暗的屋子里昏沉地睡着，突然间，一阵门铃的响声将我叫醒。

“什么事啊……这么晚还……”

门前站着的，是两位警察。

“你认识名叫花织的女性吗？”

“是住在隔壁的……发生了什么事？！”

“两个小时前，刚被送到医院。”

“伤势很严重吗，现在她怎样了?!”我急急地问道

“外伤倒不严重，不过，记忆非常混乱。”

问明医院的地址后，我急急地打上一辆计程车，突然发生的意外让我有些失措，早上温馨的一幕仿佛还在眼前。

“啊……是住在隔壁的大学生呀?”

“4、5天前？啊，真不好意思，那是我的恋人，昂，因为经常在国外出差，所以很少来这里和我见面。”

“如果你有了女朋友的话，一定要第一个告诉我哦，当然，如果他向我求婚的话，我也一定第一个告诉你。”

我实在无法想象，会有怎样的厄运降临在这个开朗而美丽的女性身上。

好不容易来到道南大学附属医院，冲进病房，眼前，是头发散乱昏睡在病床上的花织小姐。

“没有外伤，也没有检查出颅内损伤，所以有可能是精神性记忆丧失。”

“精神性记忆丧失？”

“可能是昨天晚上遭遇了某种无法承受的精神打击，所以将自己的记忆封闭起来……”

“自己让自己失去记忆？”

“人的精神，有一种类似自我防御的机能，当它判断遭遇的刺激会使自己崩溃时，就有可能启动这个机能。”

“那还有恢复的可能吗？”我急急地问。

“我想，总有一天她会恢复记忆的。不过，这是否是她所希望的呢？好不容易才以忘却换来的安宁……总之赶快和她的亲人联系吧。”

“花织小姐的双亲很早就在车祸中去世了，也没有听说有兄弟姐妹……”

“没有可以联系的亲人了吗？”

“不……”我心中一动，想了那天晚上的情景，“啊，没有了……”

我没有将花织小姐的恋人告诉医生，是嫉妒？还是没有保护好自己喜欢的人的愤怒？或者是说……某种预感……

当晚，我在花织小姐的病房里度过了困惑的一夜。

11月14日 上午10时

我依旧守护在花织小姐的病床旁，犹豫着是否应该将花织小姐的现状通知她的恋人。

“帮文鸟……帮文鸟喂食物……”

不知道什么时候，花织小姐已经睁开了眼睛。

11月14日 下午3时

拿着花织小姐交给我的钥匙，我拖着犹豫的脚步来到花织小姐的住所，只为了帮他喂养那只文鸟。

房间并没有锁上，灯也还在亮着，意味着出事时，花织小姐是先回到家里然后再外出的。我打量着四周，很朴素的房间，四周的架子上却堆满了各式锡制小偶人，让人仿佛身处异国，我四下翻找着文鸟的食物，突然，桌上的一张相片映入眼帘。那是一脸幸福的花织，拥抱着另一个一脸幸福的男人。

这……就是昂吧?

电话的留言机能灯还在闪烁，稍微犹豫了一下，我按下了接听键……

“我小林，小林勇一，是昂的同事，昂他……昂他出车祸了，在出差地点迈阿密……然后过世了……我不知道怎么说好，他是我最好的朋友，我现在就动身飞往那里，请打公司电话和我联系。”



“11月12日下午7时56分。”

留言机生硬的女声还在重复着，手里的相框却在地上摔了个粉碎，我终于知道了，花织小姐失去记忆的原因……

11月21日 上午10时

在那件事过去后一个星期里，我每日都来到医院看望花织小姐，那是我唯一能为她做的事情。

“我泡了红茶，要喝吗？”

“嗯。”

花织小姐漫不经心地接过红茶，眼神却茫然地凝视着窗外。她已经慢慢地恢复了清醒，只是，关于恋人的存在以及死亡这件事，却一直没有想起。在那空虚的眼神里，完全没有我记忆中那个活泼花织的影子。

11月 26日 上午11时

我陪着花织小姐来到医院的天台上，她依旧凝望着远处的夕阳，“真美啊……”

“该回去了，会着凉的……”

远处，学校的钟声徐徐传来，花织小姐突然转过头，“在那里看夕阳，一定比这里更漂亮吧。”

“花织小姐，再不回去的话，真的对身体不好呢。”

“嗯，再一下子就好……”花织小姐沉默了半晌，“你……好温柔。”

“啊……也没有啦……”

正在心里暗自高兴，突然，花织小姐眉头紧锁，犹豫地看着我，“可是，你到底是谁呢？”

我倒吸一口凉气，这下可好，“我是隔壁的……”

仿佛在苦苦思索什么似的，花织小姐突然神色一变，“阿昂，你是阿昂？！”

“阿昂！”

仿佛经历了几千年的苦难般，花织竟然不顾一切地将我紧紧拥抱，“竟然会忘记阿昂，我果然是生病了……可是，已经没事了，我已经全部想起来了……”

11月26日 下午6时

我没有办法告诉花织小姐，说我不是她的昂，我知道，如果我告诉了她事

实，只会唤起她那可怕的记忆……

“这种病例并不是没有，也许是她对无微不至守护在病床前的你，产生了类似恋人般的相同感觉。”花织小姐的主治医生，相田教授这样说。

“我做错了吗？”

“不，只有这样，才能让她从抑郁症中恢复过来。你自责也没有用，请慎重地发展下去吧。”

当晚，我犹豫了很久，终于下了一个决定。

既然花织小姐已经将我当作了阿昂，为了不刺激到她的记忆，从现在开始，我就是阿昂。何况现在的情形，我除此之外别无他法。

这是我为自己找到的理由。

11月27日 上午8时27分

第二天，我在前往医院前做了几件事。

一件是卸下我房间的姓名牌，跟花织小姐交情好的大学生，必须从这个世界消失不可。因为和昂有着相同声音与脸庞的男子，是不可能住在隔壁的。

另一件事，是从花织小姐的房间里，将昂已经死亡的事实消去……



藏起照片和电话机，是的，花织小姐因为想忘所以忘记了，想起这些事，对她来说未必是幸福，就这样，永远遗忘才是幸福的……

12月1日 上午10时

就在花织小姐出院前的某一天，我们相约来到医院的食堂。

“谢谢你，阿昂，谢谢你一直陪在我身边。”

“没什么了……花织小姐。”

“咦？”她突然支起脸庞，“怎么老叫我花织小姐，一直使用敬语，真奇怪。”

我吓了一跳，赶紧支吾着避开话题。——能这样一直混过去吗，我没有把握。

“昂，怎么不吸烟了……”

“啊！是医院禁止吸烟的，因为每天要来看望花织，所以不知不觉得就……”

“昂，你真好，为了照顾我，还一直跟公司请假……”花织突然闭上眼睛，“其实我一直都很不安，因为昂经常出差不在我身边，我一直都以为昂是工作第一，我才是第二位，现在……真对不起……”

我的冷汗已经快掉下来了。

12月9日 下午2时

在一点云彩都没有的晴天下，花织小姐出院了，一回到家，她就忙着照顾她心爱的小文鸟。

“恭喜你出院了，这个，给你的小礼物。”

我顺势递给她一部移动电话，看着她惊讶的表情，“你以前也没有电话的。”

“没有电话？可是我记得……”

“相信我，花织，看，我也买了同样的。以后我们就能随时通话了。”



“阿昂，我会一直带在身边的……”

在我这番连贯的谎话下，花织小姐终于相信了，为了不露出破绽，看来我有必要了解更多关于阿昂的事情。

12月11日 下午12时11分

我前往札幌，为了见打那通电话的人，也就是昂的同事小林勇一。在得知了我的来意后，在公司的咖啡厅里，他交给我一叠阿昂的资料，“你的事情，我在电话里已经大致了解了，我和昂从小就是同伴，了解他应该比花织更清楚，不过，两个人之间的事，我就不清楚了……”

“花织是我妹妹的好朋友，因为妹妹介绍所以认识了昂，不过，阿昂和花织都是孤苦伶仃的人，这方面应该没有人来打扰你们。还有，阿昂喜欢吸烟，而且是味道非常重的烟。”

我想这一点对我来说是个挑战，再有就是阿昂的兴趣爱好，看电影、旅游……大体弄清了阿昂的来历，我起身告辞了。

这一切，都是为了更好地扮演那个男人。

出院后没几天，花织小姐就回到工作岗位了，我确认了花织小姐已经上班后，就回到大学上课，傍晚则是打工送比萨，要知道，大学生要装扮成上班族，非需要足够的资金不可，然后每天晚上，我再小心翼翼地回家——因为，这个“昂”住在札幌，可不是住在“隔壁房间”。

到了星期日，我就以昂的身份出现在花织小姐面前，我们两都生活在“昂”还存在的幻想世界里……

12月23日 下午1时

渐渐地，我习惯了“昂”这个身份，愈来愈期待和花织小姐见面的日子。仔细想来，花织小姐正是我理想中的女性，只要看着她微笑的脸庞，我便感觉无比幸福，几乎忘了自己正在扮演着她死去的恋人……

我爱她，她也爱着我，而非“昂”，这种梦幻般的日子，我想一直过下去。

1月20日 下午7时

那一晚我照例和花织漫步在夜晚的街头，路灯昏暗，她突然停下了脚步，那一刻的静谧下，连呼吸的声音都可以听到，花织突然仰起脸庞，仿佛期待着什么的样子，我微微一愣，一种强烈的幸福感突然流淌心头。

在橘黄的灯光下，我吻了她，那是我毕生的一个吻……我被这永恒般的幸福围绕着，如果时间能够这样停止，我一直当这个昂的幽灵也无所谓。可是，这个幻想终究一天会被打破。

2月10日 下午1时

近段时间来，我发现花织似乎很喜欢海滨公园，每次到那里时，两个人甚至不用说话，让时间静静地流淌，也感觉无比甜蜜。

“很久没有来这里了呢……上次，好像是两年前的事了吧。”花织微笑着看着我，“那时候的事，还记得吗？”

“啊……那时候……那时候……”

花织小姐露出很是失望的表情，“连阿昂也失去记忆了呀，这里，是我和阿昂第三次约会的地方，那时候的事，就像昨天才发生的一样……”

“那天的夕阳，也这么漂亮，有一个小孩子，在海边不停地哭泣，于是我们就问她发生了什么时，小孩说，她的布娃娃掉到海里了，阿昂便跳到海里，捞起了那个娃娃……那个时候，我就感觉到，就是这个人了……那个时候火红的夕阳和阿昂，我一辈子都不会忘记……”

花织幸福的回忆，却在我心底升起一种巨大的失望，原来，花织小姐依旧爱着的是阿昂，而我和花织的关系，不过是靠着欺骗建立起来的虚伪的“爱情”……

2月17日 下午3时

今天是昂的生日，再过一会，我就要和花织一起庆祝，不过，却不是庆祝“我”的生日。

刚下车，老远便传来花织兴奋的声音，“昂——！”

“因为今天是特别的日子，所以来迎接你，看，这个。”

我接过一盆奇怪的植物。

“雪割草？”

“会开出很美丽的花哟。阿昂到国外出差时，我会到阿昂在札幌的住处照料它的。”

看着花织幸福的脸庞，我真是对这个阿昂又嫉又恨。

晚餐时分，花织居然换上了一身紫色的晚装，在我惊讶的目光中优雅的转了个圈。

“怎么样？”

“啊，吓了我一跳，可是，真漂亮啊……”

花织小姐满意地撩起秀发，“怎么了，很紧张吗？”

“啊，是有一点。”

“哈哈，我也是，因为是第一次穿这样的衣服呢，是特意为今天而准备的哦。阿昂，生日快乐。”

在花织小姐逼人的美丽下，我竟然不知道如何回答，那一晚，我们在温暖的烛光下细细品味着温馨和浪漫。眼前的花织小姐，是我所见过最美丽的一刻，可是，这个美丽微笑却不是给我的，她只是透过我，看到了一个遥远的身影吧。

“为什么……要送我雪割草？”

“那是……会带来春天、破雪绽放的花，是告诉北国，春天已经来临的花。3月31日……我等你……”

花织小姐轻轻靠向我的怀中，3月31日，那是怎样一个日子呢，可是，花织仿佛已经完全沉浸在今夜的气氛中，扔下我一个人苦苦思索。

阿昂，你为什么，一直都不肯抱我呢……

我不敢回答，也不能回答，拥抱花织小姐，那是男人无法拒绝的诱惑啊，可是，这种事我怎么可能办到！我怎么能去占有一个并不属于我的美丽女性呢！拒绝是痛苦的，可是我必须这么做，为了我深爱的花织小姐。可是，我能让她幸福吗……

那一夜，我做了个恶梦，梦中，花织小姐在寂静的雪夜里跳下高楼，我知道，当我从阿昂恢复成那个隔壁的大学生时，笑容便会从花织小姐的脸上消失，而悲惨的结局便会来临……所以我必须欺骗下去，永远永远。

2月25日 下午1时

门外传来一阵敲击的声音，“是我，小林。”

“我有事从这里路过，所以来看一下。”

我给他泡了一壶茶，顺便打听花织“3月31日”的秘密。

“3月31日啊，想不出是什么特别的日子，也许是属于阿昂和花织两个人的特别时刻吧。”小林思考了片刻，“你啊，该收手了吧。”

“也许，一开始帮助你就是个错误，那时候我应该阻止你才好。这种事情持续得越久，当花织小姐知道真相时，打击便会越发沉重。”

可是，我已经无法回头了。

“不，不是回头，是向前走，寻找对于你和花织小姐来说最好的路!”

“这种事……已经来不及了”我指着窗前，“看，这个，花织小姐送给我的雪割草，我一定会好好照料它，











让它绽放的。然后给花织小姐看。"

小林无奈地叹了口气。

3月12日 下午4时

我孤身一人呆立在空荡荡的教室里，不过，不想见任何人是我现在的心情，这个孤单的瞬间，是我唯一能寻求心灵平静的时候。

突然响起的电话铃声划破了平静，我拿起一看，是小林勇一打来的。

"我知道了，3月31日那件事，是妹妹以前从阿昂那里打听到的，那是3年前，阿昂和花织初次见面的日子。"

"啊，这样啊。"

"问题还在后面，昂曾经告诉过花织，3年后的那一天，他会向花织求婚。花织小姐，一定满心期待着这个日子。如果昂还活着，那正好是他到美国去的一个月。"

"请不要管我！"不知道哪里来的勇气，我突然抓起电话大声地回答，"让我再努力一下吧"

"请考虑现实的未来吧。不管你怎样的努力，到3月31日为止了！"

我一定会努力看看的，就算是触怒神明，被地狱的业火焚身，我也已经无法回头了。

我一定要……让花织小姐幸福……

3月31日 晚上11时

从那天过后，我便再也没有出过门，因为我要完美地扮演那个正身在美国的男人，在每日昏沉的睡梦中，依旧不知道该怎样去面对那个日子，直至不知不觉得的一天，宿命之日已经来临。

当清晨第一缕阳光射进房间时，我终于从昏睡中醒来，静静放置在桌面的那盆雪割草，竟然奇迹般地绽放出三朵白色的花，我惊喜地抱起它，无法抑制地仰天大笑起来，忽然，3月31日的约定又把我拉回现实，我该怎样为这个梦幻般的故事画上美丽的句号呢?一整天，我呆坐在家中，苦苦思索着如何向花织小姐启口，时间一分一秒地过去了，可是，就算是这样也无法逃避，终于，我还是决定拿起电话……

"喂，花织……"

"昂？"

花织的声音有些紧张。

"那个，和我……和我结婚吧！"

不知不觉得，泪水滚落到雪白的雪割花上。

"啊，有人送货物来了，等等。"

"刚刚，你的礼物寄到了。"

我怵然一惊，礼物？！

"我打开来看看。"

电话那头突然没了声音，我的心中升起一种强烈的不安。

吱——门开了，眼前是我难以想象的可怕情景，花织小姐，花织小姐就站在我的眼前！她那美丽的脸庞上笼罩着难以置信的神情……在这突如其来的绝望面前，我竟然记不得关掉手中正在通话的手机……

"不要——！"

那一刻，我的世界破碎了，我精心构建的谎言，镜中的虚妄故事，在一瞬间被冷酷的现实砸得粉身碎骨!

花织小姐……

房间的门还开着，我失魂落魄地闯进花织小姐的房间，地上，散落着一枚戒指和一张小小的卡片。我颤抖着双手拾起来，原来，为了这一天，昂在生前就已经准备好了……卡片最后开玩笑似的写着：在你被隔壁的大学生抢走前非结婚不可……

花织小姐，已经全部都想起来了……

闻讯赶来的勇一也是一派惊慌失措，我无力地跪在地上，将卡片递给了他，在他的帮助下，我们开始疯狂地寻找花织小姐，可是，不管是充满回忆的海滨公园，还是曾经一起漫步的车站，都没有她的踪影，突然之间，我想起了花织小姐送给我的那盆雪割草。

花织，你不是一直都非常喜欢看雪割草开花样子吗，相信我，我一定会让你幸福的!心中一个声音在对我说，把雪割草带上吧，一定能传达到春天的信息!

情急之下，我突然想起了以前送给花织小姐的那部手机。电话接通了，在缓慢的铃声中，我焦急地等待着那个人接起电话，但仅仅一瞬间，接听键被人按下，又被人挂断。

"花织小姐……"我呆在了电话亭前，突然，脑海里闪出一个印象，"有钟声……刚才，我听到有钟声！是道南大学的钟声！花织小姐说过，她想去大学的楼顶去看夕阳！"

我和勇一开车赶向学校，冲上天台，瑰丽的夕阳下，花织小姐果然一动不动地蜷伏在一道矮墙下。

"不要过来！"像是被猎人惊动的动物，花织小姐凄然站起，"为什么，为什么要骗我……"那一句话宛若电流将我击中，对不起，对不起，花织小姐，我没有要欺骗你的意思……





"花织小姐，我知道他的痛苦。"勇一无法忍受眼前发生的惨剧，"他没有一丝狡猾的主意，他只是，只是用尽全力，希望你幸福啊！"

"可是，一切都是事实了，无论怎样，阿昂都不会回来了，阿昂……你不是阿昂啊！"

我仿佛游魂般站起身，突然，手指触到了放在大衣中的雪割草。

"不要过来！"花织凄厉地大喊。

"花……开了……花织小姐送的，送给阿昂先生的……雪割草的花……



我想代替阿昂先生，为花织小姐带来春天……"

花织小姐无力地跪倒在地，"我全部都记得……你为我做的一切，可是，可是……你不是阿昂！"

我跪在花织小姐的面前，请原谅我……我愿意做任何的赎罪，甚至……包括不再出现在你的面前……所以……所以……

雪割草凄美地绽放着。

开了，开了，对面的花织小姐，情不自禁地伸出了双手，接过了夕阳下盛放的雪割花，紧紧地抱在怀中，仿佛紧拥着深爱的恋人。

那是破雪绽放的花，带来春的温度……告诉北国的人们，春天……就要来了……

2年后，我顺利地完成了大学学业，准备启程前往东京工作，不过，是跟花织小姐一起……

"勇一先生——!"花织抱着一箱东西，快步走了上去，"这是最后的了！"

"这些……都不要了吗？"

"嗯，因为看到这些，我会情不自禁地想起过去。"花织看着勇一，"对不起，请你搬家，还要麻烦你把这些东西都搬走。"

"不会的呀，拿到这么好的东西，还让我不好意思呢，看起来像是可以卖很多钱的样子哦"

看着勇一乐呵呵的笑脸，花织松了口气，那么，现在该是他的房间了。

"会很寂寞呢，竟然两个人一起离开……"

勇一憨厚的脸庞上，露出怀念的神色。

望着搬得空空如也的房间，花织的眼神里突然流露出一丝落寞，

"这样好吗？将所有的东西全部抛弃？"

"我……讨厌雪……这个房间，这个城镇都很讨厌"花织看着窗外，"当时，我只想离开，因为留在这里，我会被难过的回忆牵绊……可是，我并没有逃走"

"因为，跟你在一起更加重要。"

我紧紧地抱住了这个可怜的女孩，对不起，花织。

"你可不能，比我先死去呀。"

"因为，当我再变成孤单一个人时，隔壁的大学生，就再也找不到了……"

全剧终

□文/转生之炎

互动式动画冒险！一起解开人生的谜局！

サンパギータ SAMPAGUITA



PSP	本刊译名：桑巴吉它			CERO 12
	SCEI	3800日元	2005.5.26	
互动剧场	UMD	日版	1人	——

大雨下迷离的城市，飞奔的女子，以及一张滑落的照片……

星期六的晚上，不，应该是星期日的凌晨，和一群打工的同事唱完KTV以后，我一个人冒雨漫步在回家的路上。大家跟路上搭讪的女孩子们尽情调笑，随后便各自奔向旅馆。更倒霉的是，其中一个人还向我借了上旅馆开房的钱。

真没劲，为什么大家都喜欢那么草率的恋爱态度呢。真搞不懂。就因为这样，我还错过了末班车，最后落得个冒雨步行2小时的下场。

突然，前方停下一辆警车，我微微一愣。话说回来，刚刚的车站前，也有好多警车聚集，发生了什么事情吗?

一辆警车停在我面前，手电的灯光直射在脸上。

“发生了什么事吗？”

“你在这里做什么?!时间这么晚了。”

“我是在回、回家路上。”

车里的人露出不太信任的神情，“请问……有在这附近看到形迹可疑的人吗，东南亚的人。”

我摇摇头。

“如果发现什么可疑的话，请通知我们。”

说罢，警车以极快的速度从我眼前消失。

东南亚国家的可疑分子啊……到底发生了什么事呢? 在冰冷的雨水中，我的脚步变得更加沉重。

穿过一条黑暗的小巷，突然间，一声某种物体坠地响动吸引了我的注意，我扭过头，目注着深邃的巷道。有人在那儿吗?

一阵女人轻微的呻吟，从黑暗中传来。我情不自禁地挪动着脚步，“你怎么了？”

从堆满杂物的角落里，露出一双女人纤细的脚。



“你受伤了？！我帮你叫车好吗？”

刚一转身，衣裳被一只伸出的手拉住，褐色的肌肤下，一双又黑又大的眼睛紧紧地盯着我。

她是东南亚国家的人……而且，额头上正在流血，我没有办法不救她。

她摇摇头。

“不叫车没关系吗？”我多少有点担忧。

这个，就是我与玛利亚的邂逅。

我背着她走向自己的公寓，路上，我想起了关于“东南亚国家可疑分子”的话，虽然我并不认为她有什么危险……

“你能说话吗?”我小心翼翼的询问。

“嗯。”

“名字呢？”

“玛利亚，玛利亚·山度拉”。

“你额头受伤了，发生了什么事吗?”

“……救救我。”

透过沾湿的衣服，我感觉到她的体温，我是否还沉浸在酒醉之中呢……突然间，前面出现了一辆警车，背后的玛利亚，突然出现了紧张的样子。

不管三七二十一，先躲一躲吧！

我背着玛利亚，快速钻进墙角阴影中，很快，警车从我们眼前开走了。玛利亚回过头，冲着我感激地点点头。

那么，还是赶快回家吧。

很快，来到我居住的简陋公寓。我拧开电灯，突然“啊”地惨叫一声。妈呀，房间里竟然满是忘了收拾的色情杂志，果然，玛利亚立刻露出很不安的神情。

我尴尬地递过一套干净的衣服，“那个……赶快换上免得感冒了……”

犹豫了一下，玛利亚还是接过了衣服。

“我、我得去买点热东西回来。”

从房间里落荒而逃，跑到楼底一摸裤兜，才发现身上只有几个铜子儿，只好随便买点什么了。我走进一家24小时便利店，远远地，还听到警察四处盘问的声音，我挑选了一罐咖啡，用剩下的钱买了一盒创可帖。

急匆匆地回到家，却发现玛利亚已经失去了踪影。大概是已经回去了吧。我一边这样想一边往里走，突然间门后传来轻轻地“啊”了一声，原来，这家伙竟然缩在厕所门后阴暗的角落里。而且也没有换上我的衣服。

没想到，她竟然怕得这么厉害。是在躲避警察的追捕吧。

好不容易劝说玛利亚换上了我的衣服，又贴上了刚才买回的创可贴，看起来，她额头的伤口好像是经过某种激烈的撞击留下的。

“先不管其他的，干杯！”

“嗯，MABUHAY~！”

“咦？”

“用我们国家的话来说就是干杯的意思。”

“玛利亚……好像是菲律宾的人吧。”

玛利亚露出痛苦和犹豫的神色，“我想……应该是吧……”

“应该是吧……是什么意思……”

“我不清楚。”

“那么……现在住在哪里呢……”

她痛苦地摇摇头，咦，这个女孩，竟然连自己的国家和住的地方都不知道，突然引起了我刨根问底的好奇。

“我说……刚刚这附近一直有很多警察在搜索，你……是不是知道些什么？”

她紧锁着眉头，警惕的盯着我。

“不知道吗？”

她含义不明地点点头。

“真的不知道……？除了名字以外都……”

难道这就是所谓的丧失记忆吗?可能是她从某处来到这里的途中，猛烈地撞到了头部，不过，却保留下了害怕的记忆。我该做点什么呢……突然，目光触及地下她的皮包。

“你的皮包里，应该有些东西在里面吧？比如通讯录之类，可以知道你身份的东西。”

她迟疑着，最终还是把东西一件件地拿了出来。——一大堆钱，目测起码有30万日元，还有一个手帕包裹的东西。看起来，她也不知道是什么。

我们悄悄地把它拆开，竟然是一把迷你型号的真枪！我试着拿在手中，枪身上“made in china”几个字显得很刺目。我吃惊地看着玛利亚，她则痛苦地抱住头，努力想要想起点什么，但终归还是失败了。

虽然我不知道发生了什么事，但有一点可以确定，她跟犯罪有着某种关系。躺在桌上的手枪，依旧散发着冰冷的光辉，不敢相信，我竟然这么近的距离观察这样的东西。

帮玛利亚铺好床，她却拒绝休息，不过，我可没有那么好的精神陪她熬夜，正准备关灯，她突然大叫一声不行，看她的神情，好像害怕黑暗的小猫一样。想想也对，连自己是谁都不知道难免会很不安，而且看样子她对我也没有放松警惕，这种情况下，害怕黑暗也很正常吧。

于是，我便开着灯，独自进入了梦乡……

当我醒来时，玛利亚依旧畏缩在墙角，我故做镇静，“我想，你还是去警局比较好。如果你可以走路的话，就自己离开，没关系的。”

我打开门，独自来到打工的牛井屋，中午忙过之后，我在店里一边翻阅着客人留下的报纸，一边品尝着迟来的午餐。突然，一条新闻映入眼帘：暴力组织的组长遭到枪击？难道是黑社会的斗争吗？

我赶紧拿起报纸，仔细阅读起来，据报道，有一个中国地下黑社会组织的巢穴正在我住的车站附近，但是警察赶到的时候，那里已经空无一人了。

原来如此，怪不得昨天夜里，那里会



聚集着那么多警车。

耳边又传来店长的唠叨，在催促我们上工。

中国的黑社会组织……？可是，她看起来像是菲律宾人哪，整个下午，这件事始终盘旋在我脑海里。好不容易挨到下班乘电车返回住处，大概是做贼心虚的缘故，一路上，总觉得警察都在瞪着自己的样子。

“啊，你来一下。”

我的预感不至于这么灵验吧，果然，一名警察叫住了我，好像还是昨晚遇到的那个人。

他瞪大眼睛看着我，“我说你啊……”

我紧张得快要手抽筋。

“我说你啊，晚上不要那么晚还到处晃荡，会给我们造成困扰的。”

原来是这件事啊，害我虚惊一场。

好不容易回到家里，拧开灯，突然发现一向狗窝似的公寓竟然被收拾得非常清

洁，连洗手槽都磨得好像要闪闪发光的样子。突然，传来一声门被推开的响动，玛利亚又从厕所里钻了出来。这家伙，一整天都不开灯躲在里面等我回来吗。

“你……为什么要这么……”

“因为我没地方可去啊。”

看着眼前楚楚可怜的玛利亚，我不知道如何是好，战战兢兢地抱住玛利亚的肩膀。就这样，我和她奇妙的“同居”生活就这样开始了。

每天早上醒来时，迎接我的是玛利亚晴空般的笑容，因为不能离开公寓，她用一整天的时间去打扫屋子，我就在旁边看着报纸，这种感觉真好。有时候，我也会试着和她说话，询问她是否需要帮忙什么的，然后她总会微笑着说没关系，但是在我坚持下，还是会很开心地把劳动工具交给我打理。不过我这副笨手笨脚的样子经





常把事情弄得更糟，比如打翻水桶什么的……弄得玛利亚全身湿透。另外，不知道是不是那边的习惯问题，玛利亚午餐时，总喜欢屈起一条腿，然后强迫我吃青菜，模样相当地可爱。那段神仙般的日子持续四五天后，玛利亚的腿伤也好得差不多了，我又发现她另外一些“本领”，她会非常灵活的使用脚趾来做事，刚开始是有点惊奇，看多了也就习惯了。

可是，也不能老这样下去……

一周之后，某个吹着大风的夜晚，我们看着玛利亚带来的照片，一张照片上，小时候的玛利亚浑身脏兮兮地趴在土堆上玩耍，后面还站着一个高高瘦瘦的男子，我突然燃起了好奇心。

“玛利亚，这个，”我指着那个长相彪悍的男子，“这个男孩子是谁？”

她痛苦地摇摇头。

不行，不能老是犹豫不决，非下个决定不可。我从玛利亚的背包里拿出手帕包裹的手枪，这个东西，还是埋起来吧。

趁着夜色，我将玛利亚带到自然公园里，在一棵大树木下掘开洞穴，把手枪埋进了泥土里。“在玛利亚找回真正的自己以前，一直待在我那里都没有关系。”

玛利亚将我紧紧拥抱在怀中，感觉有温暖的东西掉落在耳朵旁，那是……玛利亚的眼泪……

“玛利亚啊。”

“嗯？”

“我们来MUBUHAY吧！”

在回家的路上，我们绕道便利商店，然后购买了披萨和酒，虽然我不是很喜欢喝酒，但是今晚决定破例喝上一点——就算是玛利亚信仰的神，也会放我们一马吧。

我们两人开心的庆祝着，喝完的啤酒罐扔了一地，披萨也吃得精光。酒足饭饱后，我突然对玛利亚的私人物品产生了兴趣，拿着录音带播放，是菲律宾美妙的情歌，我们陶醉在歌声中……

“这首歌，波伊也很喜欢……”玛利亚在恍惚中说道，我突然一惊。

“波伊是谁？玛利亚是不是想起什么了？”

波伊……她疑惑地看着我，抱着头痛苦地思索了一阵，“我不知道，想不起来，波伊是谁？……”

我不忍见她痛苦回想的样子，赶快抱住她。

“一定是，非常重要的人……但是，我却……”

突然，玛利亚猛烈地吻了我，脸颊、额头、嘴唇……吻得我七荤八素，然后将我紧紧拥抱在怀中……

玛利亚鸽子般躲在我的胸膛中，“那个，你会永远爱我吗？”

我吓了一跳，突然感到无法回答，我，真的爱玛利亚吗？老实说，我也不知道，虽然从一开始就被她吸引，但是……我想我们会慢慢努力的。

“你真温柔。”

“我一点也不温柔，我只是害怕受伤。”

“没这回事。”

可是，玛利亚依旧不愿意关灯睡觉，可能是，依旧没有对我敞开胸怀吧。我望着天花板，这样想着。

“玛利亚。”

“那个，菲律宾有鬼吗？”

“嗯，有一个叫ASWANY的，上半身在一个地方，下半身在另一个地方，只要把下半身找出来，撒上盐，它就会消失……”

玛利亚的声音越来越小，终于沉沉地睡去。

我的生活因为她而完全改变，她就像我的女朋友，有空的时候，我就会陪在她身边，陪她去游乐中心，玩她喜欢的格斗游戏；或者，陪她去她喜欢的自然公园。我们试着站在当初埋下手枪的树下，玛利亚总会露出异样的神色，然后躲在我的身后，“就这样，变成泥土就好了……”

玛利亚仍然没有恢复记忆，我能够一边上学一边照顾好她吗？虽然充满了困难，但是我依旧希望将现状维持下去。我们挽着手漫步着，不管以后如何艰苦，只要看着玛利亚的笑容，我就可以渡过难关，我再一次下定了决心。

玛利亚是个不可思议的孩子，和她在一起，常常发生特别的事，比如遇到街头募捐的小孩子，她总会将手头剩下的钱全部捐出去，而不管自己的生活如何，

“为什么要这样做呢？”每当我这样问的时候，玛利亚总会扳起指头，“我已经拥有很多了，衣服，钱，还有你……就算什么都没有了，还有神可以依靠。可是，那国家的儿童连吃的都没有，很可怜对吧……”

——虽然话是这样说，但我总感觉隐隐的不安。同样，她也会不管自己的身份，肆无忌惮地在街上打闹，真是，说不定自己还是黑社会组织的一员呢。可是，每当我担忧地看着她时，这个女孩总会若无其事地微笑着：“BAHANALA！”

“BAHALANA？什么意思呀？”

“就是神会帮助我们的意思。”

平静的日子很快到了10月底，玛利亚的记忆依旧没有恢复，一天下课后，听朋友说一位前辈对菲律宾的事很熟悉，我便决定去拜访他。谁知他又把我踢皮球般地介绍给另外一个据说是菲律宾的本地人。

“不过，以前辈的身份给你一个忠告，”临走时，他突然坏坏地看着我，“爱上外国女孩子需要相当的觉悟才行哦。”

前辈介绍的那个菲律宾料理店，距离我住的公寓大概两个车站左右的地方，据说那里可以为居住在日本的菲律宾人提供衣服、食物及药品的运输工作，按照地址找到店铺后，突然闻到一阵很浓烈的花香，正在奇怪，叫做“蓝迪”的大叔很热情地迎接出来，我顺着他看过来，原来，花香是从桌上的一串白色的小花中散发出来的，和玛利亚相片中小孩子们手上所拿的花环一样。

“那个花呀，叫茉莉花，很香吧，在菲律宾大家都很喜欢。有很多小孩子贩卖这样的东西，所以这个味道永远也不会忘记。”

我望着蓝迪身后的吧台，一位年轻的菲律宾人正在洗杯子，我不禁好奇地走了过去，向他打听波伊这个名字。

“不，不知道。”他摇了摇头，“我叫达尼。”

苦笑了一下，我只好回到蓝迪的桌旁，“想向你打听一下，名叫玛利亚的女孩……”

“哈哈，好名字呀！”蓝迪大笑起来。

之后，和他大概聊了一个小时的样子，回家时候，他送了我一个茉莉花环，整个地铁车厢里，大家都被我身上散发出的香气所吸引。

回到家，我把拿着茉莉花环的手故意藏在身后，不过，这股香味还是让玛利亚给闻到了，“这个味道是……”

我嘿嘿一笑，像变戏法似的，将花环送到玛利亚眼前。玛利亚立刻露出了怀念的神色。“我小时候，都是和这个味道一起长大的，我在马力拉的街头，每天卖着这种花，所以，每天，每天都和茉莉花在一起。睡觉时也……吃饭时也……和茉莉花一起，呆在我身边的是……”

门突然被打开了，一个粗暴的男人站在门口，是在店里打工的那名菲律宾男子。

“波伊——！”玛利亚突然大叫一声。可是，那名粗暴的男子却不顾玛利亚的叫喊，将我一拳打倒在地，随后抢走了玛利亚。

晚上，玛利亚没有回来，整个晚上，我都在研究玛利亚留下的照片，发现那个名叫波伊的男子，就是照片里搭着玛利亚肩膀，表情好像在生气的男孩子。接着，我试着联系蓝迪，向他打听波伊的事，可是波伊已经辞去了店里的工作，再也没有出现过，而且，他在店里使用的也是化名。他为什么，要使用化名呢……

一个星期过去了，玛利亚还是没有回来，我没去大学也没去打工，一直在房间呆着，突然想起了玛利亚的皮包，把里面的东西一一放在桌上，在一大堆钞票、化妆品中，还有一大堆玛利亚和波伊的照片，凝视着玛利亚的照片，突然想起一件事。

记得姐姐曾经说过，她的丈夫曾经在亚洲的某个国家呆过，我决定打电话过去问问。

哈，看来我的运气不坏，有个当记者的姐夫，据说5年前被派到菲律宾驻马尼拉分部，今年年初才回来。5年不见，姐夫居然留起了胡子。

“从照片上，地方应该是马尼拉著名的贫民区TONDO，那些卖茉莉花的流浪小孩，背后通常有着黑社会组织的操纵……玛利亚是否能够回来，要看那个叫做波伊的男子了。”看着照片，姐夫沉默了一会，“要么被遣送回国，要么被当作黑社会组织的一员来利用。不过，从照片上来看两个人就像一对兄妹，波伊应该不会让玛利亚去做什么坏事。”

“在菲律宾华侨的人数比较多，所以说中国的黑社会组织，也许也有关系。这个波伊，可能很小的时候就被当地黑势力卖给了华人黑社会组织，连同玛利亚一起。”

“不用我说了吧，这不是你能够解决的问题。”姐夫很郑重地看着我，“真是伤脑筋呀，爱上的人居然和黑社会有联系，我建议你还是放弃吧。”

“这样啊……”

“总之，我有一些不好的预感，不要再深入下去了，还不知道会发生什么事呢……”

说罢，姐夫站起身准备离开，一路上，我都是思考姐夫的话，他说要我放弃，这个时候，我怎么可能做得到。

傍晚回到公寓时，竟然发现房间里亮着灯！难道是……？

我冲进屋子，玛利亚果然回来了！我们紧紧地拥抱在一起，玛利亚，我再也不要离开你了。

“对不起……”

“不用说，什么都不用说……”玛利亚紧紧地抱住我，这一次，玛利亚没有拒绝关灯，因为，我们已经不是孤单的一个人了……

和玛利亚一起的生活，再度开始，更令人惊讶的是，玛利亚的记忆已经恢复了，



但是，她的表情却显得有点凄凉，茉莉花的花香，还有与波伊的重逢，是不是这样才让玛利亚的记忆恢复的呢，我有好多事想要问她，可是，玛利亚却总是不愿意多说。就算偶尔谈论到波伊，她也总是用一句“他是大哥啦”这样微笑着拒绝我探测她的内心。这个笑容时常令我很困惑，她

跟波伊之间，到底发生了什么事呢，某些不想让我卷入其中的事情吗……

对于现在的玛利亚，我究竟能为她做点什么呢……

"圣诞节就要到了……"

正在洗衣房闲得发慌看起书来的我抬起头，玛利亚很陶醉的样子，"在菲律宾，11月就要开始准备庆祝圣诞节了，海边的大树上挂满了彩色的小灯泡，游乐园里有旋转木马和云霄飞车，大家都聚在一起，每一晚，每一晚都好热闹……"

"玛利亚，很寂寞吗？"

"不……我很好。"

玛利亚，真的很坚强呢。

"玛利亚。"

洗衣房的门口，突然出现了那名叫做波伊的男子，冷冷地注视着我。玛利亚仿佛很不安的样子，跟随他来到街角。很快，传来玛利亚大声的叫喊。

"不行，我做不到，只有我一个人回去我做不到！"

"玛利亚……"我担忧地走了出来。

"你这家伙，是你这家伙的原因吧！你到底是谁，是玛利亚的什么人！"波伊愤怒地揪住我的衣服，一本绿色的护照掉落下来。

"玛、玛利亚由我来保护！"

波伊狠狠地哼了一声，终于还是放开了手，"玛利亚，你一定要回国。"

说罢，波伊扔下了我和玛利亚，径直离开。

回到居住的公寓，一手拉着灯绳子，玛利亚的脸上露出欣慰的神色，"刚才，谢谢你。"

那天夜里，玛利亚告诉了我很多很多事，小时候，他和波伊一起被菲律宾的黑社会组织送到香港，那里的街道像迷宫一样复杂，波伊会说英语，所以马上就开始帮组织的忙了，而语言不通的玛利亚，似乎都是一个人想办法消磨时光，波伊，还有大家，每个人都在忙碌着，没有人会理会玛利亚这样的小孩子，然而，她终归还是在那座城市里长大了。

但是，后来问题发生了。组织想要玛利亚工作，但是遭到波伊顽强的抵抗，于是，组织以一个交换条件答应放过玛利亚，然后，两个人于今年年初来到日本，之后的半年，玛利亚一直被迫努力地学习日语。临走的前一天，那位教日语的大叔，拉着玛利亚的手看了很久，说，在日本，你将会遇到非常重要的人，能不能获得幸福，就要看那个人怎么决定了……

"说完了这些，我就到日本来了，走了很多很多地方，遇见了很多很多人，然后，就到了你的身边……"

玛利亚的人生关键竟然是在我的身上，我却一句话也说不出来，只能紧紧地拥抱着她……

在那之后，波伊就再也没有出现过，眼看就要进入12月了……一天，我放学的路上，却发现波伊正在前面走着，后面紧跟着三个形迹可疑的男子。正在我思索着是否应该招呼波伊时，其中一人突然掏出了一把手枪，

"波伊——！"

我大叫一声，可是已经晚了，一声枪响，波伊受伤了，两个人向他追去，而剩下的一个人，则向着出声示警的我追来，好在熟悉路径，我朝着天桥旁边的工厂方向跑去，然后穿过人群混杂的商店街，之后穿过隔壁镇上的繁华街道，最后躲进了一辆正在开行的列车中。

突如其来的事情搅得我非常不安，赶紧回到公寓，眼前，竟然是受伤后手持手枪的波伊！他还满是鲜血。

"我小时候，就是被这样教导长大的，有恩必还，有仇必报。"说罢，波伊挣扎着站起来。

"波伊——！"突然间，玛利亚从房间里冲了出来。波伊却用一只手按住她，"我的事不用管，管好你自己的事吧。"

说完，波伊捂着伤口离开了。目送着波伊带伤的身体蹒跚而行，我和玛利亚久久不能释怀。

当天晚上，我参加打工同事的送别会，很晚才回家。

很奇怪地，电灯却是关着的，门也没有锁上，我正疑惑地掏出钥匙，突然间，旁边窜出两名男子，一个紧紧捂住我的嘴，一个将我的双手紧紧缚住。

"这个小鬼，不就是刚才搅我们好事的人嘛？"

这些家伙，就下午跟踪波伊的黑帮流氓！可是……玛利亚呢？！

旁边，玛利亚也被紧紧抓住，挣扎中，一个男人狠狠地踢向玛利亚，一瞬间，无法言语的怒火烧红了我的眼睛，然而，我却不是这家伙的对手……很快被打倒在地。

玛利亚被带了出去，断断续续地，不远处传来玛利亚的惨叫，而我却一无用处……突然，我想起了被我们埋在树下的手枪，要对付这伙人，只能靠手枪了！我一步步地走到公园，不管怎么都无所谓，我想把玛利亚抢回来！

在那棵大树下，我从裤兜里摸出一枚50元的硬币，然后在坚硬的土地上狠命地挖掘起来，泥土弄伤了指甲，血流了出来，可是我顾不上那么多，在愤怒和痛苦的情绪下，我依旧狠命地挖掘着，终于，被手帕包裹的手枪露了出来。

就在这时，一只手搭上了我的肩膀。

我被带上了一辆车，车里，有许多手持不同武器的东方人，而开车的正是波伊……这些人，应该就是报纸上所称的黑社会吧……

"这些人，对我有着非以生命相许不可的恩情，但是，与玛利亚完全无关，所以，交给我来做吧，玛利亚，就拜托你了……"

面对波伊我真的无话可说，

"波伊，我也跟你一起去。"不管如何，在没有见到玛利亚前，我不愿意放弃!"波伊沉默地看着我，终于，将枪交到我的手上，并教会了我使用的方法。

这群以波伊为首的男人，昂首挺胸地朝着一幢大楼进发，据说，黑帮流氓们完全租下了这幢大楼的五六两层，我们悄无声息地干掉了看守，在层层鲜血中往里冲去。

然后，真正的枪战就开始了……阵阵爆炸的气浪将我掀翻在地，后面，是波伊同伴们血肉模糊的身体，光看一眼，就让我几欲呕吐，火药的味道，爆炸带来的耳鸣，让我几乎失去了感觉，就在我觉得自己已经撑不下去的时候，不远处突然传来一声玛利亚的惨叫——

"不要啊——！！"



到底是在哪一间屋子呢，空旷的走廊上，只剩下了我一个人，我试探着打开左边的房间，突然一声枪响击毙了一个跳到我身前的黑帮分子，原来是波伊，会合之后，我们两又打开右边的房间，这里仿佛是一间宿舍，没有任何人的样子，正在我松了口气的时候，成堆的纸箱中突然跌跌撞撞地闯出一条大汉，枪法不妙的我只好暂时躲在障碍物的后面，趁他不备的时候将其解决。

在最深处的门内，我发现了被绑架的玛利亚，一个面容猥琐的男子，抓住他狡猞地笑着，"这样可不行哟，小哥，学校里没有教过你进门前要敲门的吗?"

"放、放开玛利亚!"

一支枪指住我的头，"真是的，这样的外行也能派上用场……"

正想着完蛋的时候，突然一声枪响，房间里的两人猛地栽倒在地，又是波伊，这男子好像无处不在，尽管受了伤，却还如此厉害。

玛利亚激动地向我扑来，却没有留意到身后的枪口，幸亏我眼疾手快，一枪打中了身后其他偷袭她的猥琐男子。

搂着玛利亚，才发现大楼里已经燃起熊熊大火，顾不上寻找紧急出口，我抱起玛利亚不顾一切地朝着烟雾冲了出去，然后混在人群中离开了现场……不过，我却拒绝上车，我想，我应该留下来，因为，我毕竟杀了一个人……我必须赎罪……

"为什么要这样，为什么要这样，我不能理解呀！"玛利亚抱着我，伤心地大哭起来，我叹了口气，轻轻地推开她，一个人朝着警署走去……

新的一年来到了，樱花开始盛放，即使在这高墙里也是一样，我从审讯我的警官口中得知，波伊，还有玛利亚也被逮捕，玛利亚最终被遣返回国。而上次黑社会组织的械斗，原来是为了争夺地盘和毒品……

波伊……玛利亚，仿佛都离我远去……

2年后，12月24日，圣诞前夕。

终于获得自由的我，独自一人来到马尼拉的国际机场，我不知道等待我的是什么，也许只是一个不愿意放弃的幻想。比较倒霉的是，刚一下飞机身上的行李就被偷走，大概是神觉得给我的惩罚还不够吧，我这样想着，孑然一身在这个陌生的国家行走，语言不通使我万分苦恼。我不得不开口向路人乞讨，忍受他们的嘲笑。

"BAHANAKA。"无奈下，我学着玛利亚曾经的语气，自我解嘲地叹了口气。意想不到的事情发生了，几个正在面前的陌生男子竟然一同大笑起来，然后帮我向路人筹集了一些钱，然后，我和他们一起坐上了当地豪华公车，梦游一般到达了玛利亚生活过的TONDO地区。

更不可思议的事还在后面，在听了他们的话后，多到无法相信的人群聚集了过来，大家拼命地到处联络，突然，一个小姑娘拉了拉我的衣角，之后欢呼声轰地响起，人们潮水般退开，然后，然后……

我的眼前，上气不接下气地，跑来了我的命运女神……

玛利亚!

当晚，我们去了玛利亚提过的那个夜间游乐园，马尼拉的圣诞夜，果然整个城镇都布满装饰灯，真的是非常漂亮，而礼花的硝烟，大到可以遮盖月亮。

我给姐夫写了信，我想，我应该在这个国家呆一阵；

人种，社会地位，还是金钱，这些东西究竟有多少价值呢；

比起那些，眼前玛利亚宝石般的笑容，对我来说更加重要吧……

全剧终

后记：顺便说一下，除了"信"之外，游戏还有其他两个所谓的GOODENDING，一个"再会"，是主角为救人而杀人，5年后，当他走出高墙时，终于见到了带着自己孩子的玛利亚（当时还以为是玛利亚和另一个男人结了婚，搞了半天才反应过来原来两个人……）；另一个"永远"的结局却是主角为了保护心爱的人丧生在枪口之下，两年后，已经成为幽灵的主角想尽办法得到了女主角玛利亚的地址，终于来到菲律宾的马尼拉与之相会，展现在他眼前的，正是玛利亚和他爱情的结晶，其实真的挺感人。不过，因为个人出于"天下有情人终成眷属"的喜好，所以在这篇剧情小说里，还是让他们幸福的生活在一起吧。另外，同样是出于个人喜好，这篇小说糅合了结局一和结局二的部分内容——只是因为我希望完美！

□文/转生之炎

在游戏的中盘制作最强俱乐部
监督高水准指导以及活用转会系统



PS2	本刊译名：球会创造欧洲冠军杯			CERO 全年龄
	SEGA	7140日元	2006.3.29	
模拟经营	DVD-ROM	日版	1人	800KB

这回提供给大家的是所有值得起用的监督。每一位都各有所长，配合自己的队伍风格和选手类型挑选监督比细心选择球员对球队进步来说更加重要。照目前的数据来看，最强的称号非阿根廷籍的强力监督**エレニオ-エレ-ラ（エラ-ラ）**莫数，但是他所擅长的年龄层相对单一，而且所采用的阵型为3-4-3/5-4-1这样令人匪夷所思的两个截然相反的队形。这可能就注定了这位超强监督不是我们在游戏序盘的好选择。

与赞助商之间签订契约产生的影响

变更提供俱乐部球衣的赞助商的话，是可以重新对球衣进行完全设计的。这种情况下，如果对比目前的球衣作出非常大变化的话，是会导致俱乐部球衣销售量下降的。所以在更换赞助商、修改球衣造型时，对于球衣的颜色与外形等方面，尽量避免进行太大的造型变化。

范例
监督通称
监督全名
监督国籍
基础年薪
擅长阵型
选手起用方针
比赛方针
育成方针
休养方针
监督擅长年龄层
（カウンタ-）
防守反击向
□□□	□□□
个□□□	□□□全
人□□□	□□□攻
能——+——全（组织）
力□□□	□□□守
向□□□	□□□向
□□□	□□□
短传渗透向
（ポゼッション）

□在阵列中表示能力的空缺部分
◆在阵列中表示当前拥有的能力
◇在阵列中表示成长后最大能力

<table>
<tr><td>アボフカ-ト</td><td>アルカト</td><td>アルバン</td><td>アングスト</td><td>アンクラッティ</td><td>イエノイ</td></tr>
<tr><td>ディック-アドフォカ-ト</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>カルロ-アンチィロッテイ</td><td>-</td></tr>
<tr><td>オランダ</td><td>スペイン</td><td>チェコ</td><td>ブラジル</td><td>イタリア</td><td>ル-マニア</td></tr>
<tr><td>-</td><td>-</td><td>-</td><td>25400万</td><td>-</td><td>27500万</td></tr>
<tr><td>3-6-1 / 3-4-3</td><td>4-4-2 / 4-3-3</td><td>4-5-1 / 5-4-1</td><td>3-6-1 / 5-4-1</td><td>4-4-2 / 5-3-2</td><td>4-5-1 / 5-4-1</td></tr>
<tr><td>年轻选手重视</td><td>动机重视</td><td>队伍实力重视</td><td>平衡性重视</td><td>动机重视</td><td>年轻选手重视</td></tr>
<tr><td>活用选手交换</td><td>活用选手交换</td><td>经常交换选手</td><td>活用战术变更</td><td>临机应变地对应</td><td>活用选手交换</td></tr>
<tr><td>LINE DF重视</td><td>人盯人DF重视</td><td>边路攻击重视</td><td>LINE DF重视</td><td>环境情况重视</td><td>环境情况重视</td></tr>
<tr><td>适度休息</td><td>偶尔休息</td><td>适度休息</td><td>基本不安排休息</td><td>经常休息</td><td>经常休息</td></tr>
<tr><td>全年龄</td><td>青少队</td><td>23～29</td><td>16～22</td><td>16～22</td><td>23～29</td></tr>
<tr><td>□□□ | □□□</td><td>◇◇◇ | □□□</td><td>□□◇ | ◇□□</td><td>□□□ | □◇□</td><td>□◇□ | □□□</td><td>□□◇◇◇□□</td></tr>
<tr><td>□□□ | □□□</td><td>◆◇◇ | ◇□□</td><td>□□◇ | ◆◇□</td><td>□□◇ | ◇◆◇</td><td>◇◆◇ | □□□</td><td>□◇◇◆◇◇□</td></tr>
<tr><td>□□□ | □□□</td><td>◆◆◇ | □□□</td><td>□◇◆ | ◆◇□</td><td>□◇◆ | ◆◆◆</td><td>◆◆◆ | ◇□□</td><td>◇◇◆◆◆◇◇</td></tr>
<tr><td>——+——◇</td><td>——+——</td><td>——+——</td><td>——+——</td><td>——+——</td><td>◇◆◆◆◆◆◇</td></tr>
<tr><td>□□□ | □◇◇</td><td>◇◇□ | □□□</td><td>□◇◆ | ◆◆◇</td><td>□◇◇ | ◆◆◆</td><td>◆◆◆ | ◆◇□</td><td>◇◇◆◆◆◇◇</td></tr>
<tr><td>□□□ | ◇◇◇</td><td>◇□□ | □□□</td><td>◇◇◇ | ◆◆◇</td><td>□□◇ | ◇◇◇</td><td>◆◆◆ | ◆◆◇</td><td>□◇◇◆◇◇□</td></tr>
<tr><td>□□□◇◇◇◆</td><td>□□□ | □□□</td><td>□◇◇ | ◇◇□</td><td>□□□ | □◇□</td><td>◆◆◆ | ◆◆□</td><td>□□◇◆◇□□</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>ウリベエッキオ</td><td>ヴイエ</td><td>ヴァンデク</td><td>イレルダ</td><td>イダレゴ</td><td>イズモ</td></tr>
<tr><td>-</td><td>ジェラ-ル-ウリェ</td><td>-</td><td>イルレタ</td><td>イダルゴ-ミシエル</td><td>-</td></tr>
<tr><td>イタリア</td><td>フランス</td><td>ベルギ-</td><td>スペイン</td><td>フランス</td><td>スコットランド</td></tr>
<tr><td>-</td><td>27800万</td><td>25000万</td><td>28500万</td><td>24800万</td><td>-</td></tr>
<tr><td>5-3-2 / 3-5-2</td><td>5-4-1 / 4-4-2</td><td>5-4-1 / 3-6-1</td><td>4-5-1 / 5-3-2</td><td>3-4-3 / 5-4-1</td><td>3-6-1 / 5-3-2</td></tr>
<tr><td>环境情况重视</td><td>环境情况重视</td><td>队伍实力重视</td><td>动机重视</td><td>环境情况重视</td><td>年轻选手重视</td></tr>
<tr><td>积极的作动</td><td>经常交换选手</td><td>经常交换选手</td><td>经常进行战术变更</td><td>经常进行战术变更</td><td>经常进行战术变更</td></tr>
<tr><td>LINE DF重视</td><td>队形重视</td><td>中央攻击重视</td><td>队形重视</td><td>环境情况重视</td><td>实战重视</td></tr>
<tr><td>适度休息</td><td>适度休息</td><td>适度休息</td><td>偶尔休息</td><td>经常休息</td><td>基本不安排休息</td></tr>
<tr><td>青少队</td><td>23～29</td><td>16～22</td><td>30以上</td><td>30以上</td><td>16～22</td></tr>
<tr><td>□□□ | □◇□</td><td>□◇◆ | ◆◆◆</td><td>□□◇ | ◇◆◇</td><td>□◇◆ | ◆◆◆</td><td>□□□ | □□□</td><td>◇◆◆◆◆◆◇</td></tr>
<tr><td>□□◇ | ◇◆◇</td><td>□□◇ | ◆◆◆</td><td>□◇◇ | ◆◆◆</td><td>◇◆◆ | ◆◆◆</td><td>□□□ | □□□</td><td>□◇◇◆◇◇□</td></tr>
<tr><td>□◇◇ | ◆◆◆</td><td>□□□ | ◇◆◇</td><td>□□◇ | ◇◆◇</td><td>□◇◆ | ◆◆◆</td><td>□□◇ | ◇□□</td><td>□□□◇□□□</td></tr>
<tr><td>——+——</td><td>——+——</td><td>——+——</td><td>——+——</td><td>——+——</td><td>——+——</td></tr>
<tr><td>□◇◇ | ◆◆◆</td><td>□□□ | □□□</td><td>□□□ | ◇◇◇</td><td>□□□ | ◇◆◇</td><td>□◇◇ | ◆◇□</td><td>□□□ | □□□</td></tr>
<tr><td>□□◇ | ◇◆◇</td><td>□□□ | □□□</td><td>□□□ | □◇□</td><td>□□□ | □◇□</td><td>◇◆◆ | ◆◆◇</td><td>□□□ | □□□</td></tr>
<tr><td>□□□ | □◇□</td><td>□□□ | □□□</td><td>□□□ | □□□</td><td>□□□ | □□□</td><td>□◇◇ | ◇◇□</td><td>□□□ | □□□</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>エズアルド</td><td>エラ-ラ</td><td>オゴエネ</td><td>オフタス</td><td>ガストル</td><td>カム-チョ</td></tr>
<tr><td>-</td><td>エレニオ-エレ-ラ</td><td>-</td><td>ハンス-オフト</td><td>-</td><td>カマ-チョ</td></tr>
<tr><td>ボスニア-H</td><td>アルゼンチン</td><td>カメル-ン</td><td>オランダ</td><td>イングランド</td><td>スペイン</td></tr>
<tr><td>25700万</td><td>-</td><td>22900万</td><td>-</td><td>-</td><td>-</td></tr>
<tr><td>4-4-2 / 4-3-3</td><td>3-4-3 / 5-4-1</td><td>4-3-3 / 4-5-1</td><td>5-3-2 / 3-5-2</td><td>3-4-3 / 5-3-2</td><td>4-4-2 / 5-4-1</td></tr>
<tr><td>动机重视</td><td>选手能力重视</td><td>环境情况重视</td><td>年轻选手重视</td><td>年轻选手重视</td><td>环境情况重视</td></tr>
<tr><td>活用选手交换</td><td>活用战术变更</td><td>活用选手交换</td><td>经常进行战术变更</td><td>活用选手交换</td><td>经常进行战术变更</td></tr>
<tr><td>实战重视</td><td>中央攻击重视</td><td>边路攻击重视</td><td>环境情况重视</td><td>环境情况重视</td><td>LINE DF重视</td></tr>
<tr><td>偶尔休息</td><td>偶尔休息</td><td>适度休息</td><td>经常休息</td><td>经常休息</td><td>偶尔休息</td></tr>
<tr><td>23～29</td><td>23～29</td><td>16～22</td><td>23～29</td><td>青少队</td><td>30以上</td></tr>
<tr><td>□□□ | □□□</td><td>◇◆◆ | ◆◆◇</td><td>◆◇□ | □□□</td><td>◇□□ | □□□</td><td>□□□ | □□□</td><td>□□□ | □□◇</td></tr>
<tr><td>□□□ | □□□</td><td>◆◆◆ | ◆◆◇</td><td>◆◆◇ | □□□</td><td>◆◇◇ | □□□</td><td>□□□ | □□□</td><td>□□□ | □◇◇</td></tr>
<tr><td>□□◇ | ◇□□</td><td>◆◆◆ | ◆◆◆</td><td>◆◆◆ | ◇□□</td><td>◆◆◆◇◇□□</td><td>□□□ | □□◇</td><td>□□□ | □◇◆</td></tr>
<tr><td>——+——</td><td>——+——</td><td>——+——</td><td>◆◆◆◆◇◇—</td><td>——+——</td><td>——+——</td></tr>
<tr><td>□◇◆ | ◆◆◇</td><td>◆◆◆ | ◆◆◆</td><td>◆◆◆ | ◇□□</td><td>◆◆◆◇◇□□</td><td>□□□ | □◇◇</td><td>□□□ | ◇◆◆</td></tr>
<tr><td>◇◆◆ | ◆◆◆</td><td>◆◆◆ | ◆◆◇</td><td>◆◆◇ | □□□</td><td>◆◆◇◇□□□</td><td>□□□ | ◇◇◆</td><td>□□□ | ◆◆◆</td></tr>
<tr><td>□◇◇ | ◇◇□</td><td>◇◆◆ | ◆◇◇</td><td>◆◇□ | □□□</td><td>◆◇◇ | □□□</td><td>□□□ | ◇◆◆</td><td>□□□ | □◇◇</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>ギアンチ</td><td>ギエルサ</td><td>ギラルド</td><td>ギ-レ-</td></tr>
<tr><td>カルロス-ビアンチ</td><td>マルセロ-ビエルサ</td><td>カルロス-ビラルド</td><td>ギ-ル-</td></tr>
<tr><td>アルゼンチン</td><td>アルゼンチン</td><td>アルゼンチン</td><td>フランス</td></tr>
<tr><td>39000万</td><td>51300万</td><td>–</td><td>–</td></tr>
<tr><td>4-4-2 / 5-4-1</td><td>3-6-1 / 5-3-2</td><td>4-4-2 / 5-3-2</td><td>4-3-3 / 4-5-1</td></tr>
<tr><td>动机重视</td><td>动机重视</td><td>年轻选手重视</td><td>年轻选手重视</td></tr>
<tr><td>临机应变地对应</td><td>活用战术变更</td><td>活用选手交换</td><td>临机应变地对应</td></tr>
<tr><td>队形重视</td><td>LINE DF重视</td><td>边路攻击重视</td><td>中央攻击重视</td></tr>
<tr><td>基本不安排休息</td><td>偶尔休息</td><td>适度休息</td><td>基本不安排休息</td></tr>
<tr><td>30以上</td><td>全年龄</td><td>30以上</td><td>16～22</td></tr>
<tr><td>□□□ | □□□</td><td>□□□ | □◇□</td><td>◆◆◇ | □□□</td><td>◆◆◆ | ◆◇□</td></tr>
<tr><td>□□□ | □◇□</td><td>□□□ | ◇◇◇</td><td>◆◆◆ | ◇□□</td><td>◆◆◆ | ◇□□</td></tr>
<tr><td>□□□ | ◇◆◇</td><td>□□□ | ◇◆◇</td><td>◆◆◇ | □□□</td><td>◆◆◇ | □□□</td></tr>
<tr><td>——+——</td><td>——+——</td><td>——+——</td><td>——+——</td></tr>
<tr><td>□□◇ | ◆◆◆</td><td>□□◇ | ◆◆◆</td><td>◆◇□ | □□□</td><td>◇◇□ | □□□</td></tr>
<tr><td>□◇◆ | ◆◆◆</td><td>□◇◆ | ◆◆◆</td><td>◇□□ | □□□</td><td>◇□□ | □□□</td></tr>
<tr><td>◇◆◆ | ◆◆◆</td><td>◇◆◆ | ◆◆◆</td><td>□□□ | □□□</td><td>□□□ | □□□</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>グラツィア-ノ-ヴェント</td><td>クラメンテ</td><td>クルパウ</td><td>ケスペス</td></tr>
<tr><td>–</td><td>ハビエル-クレメンテ</td><td>–</td><td>–</td></tr>
<tr><td>イタリア</td><td>スペイン</td><td>ブラジル</td><td>スペイン</td></tr>
<tr><td>–</td><td>–</td><td>25400万</td><td>–</td></tr>
<tr><td>5-4-1 / 5-3-2</td><td>5-3-2 / 4-5-1</td><td>5-3-2 / 5-4-1</td><td>4-5-1 / 4-4-2</td></tr>
<tr><td>团队适任重视</td><td>环境情况重视</td><td>团队适任重视</td><td>环境情况重视</td></tr>
<tr><td>活用选手交换</td><td>活用战术变更</td><td>经常交换选手</td><td>积极的动作</td></tr>
<tr><td>人盯人DF重视</td><td>LINE DF重视</td><td>人盯人DF重视</td><td>实战重视</td></tr>
<tr><td>适度休息</td><td>适度休息</td><td>适度休息</td><td>适度休息</td></tr>
<tr><td>全年龄</td><td>30以上</td><td>30以上</td><td>23～29</td></tr>
<tr><td>◆◇□ | □□□</td><td>□□□ | □◇◇</td><td>◇□□ | □□□</td><td>□□□ | □□□</td></tr>
<tr><td>◆◆◇ | □□□</td><td>□□□ | ◇◆◆</td><td>◇◇□ | □□□</td><td>□□□ | □□□</td></tr>
<tr><td>◆◆◇◇□□□</td><td>□□□ | ◇◇◆</td><td>◆◇◇ | □□□</td><td>□□◇ | ◇□□</td></tr>
<tr><td>◆◇◇+——</td><td>——+——</td><td>——+——</td><td>——+——</td></tr>
<tr><td>◆◇□ | □□□</td><td>□□□ | □◇◇</td><td>◆◇◇ | □□□</td><td>□◇◇ | ◇◇□</td></tr>
<tr><td>◇◇□ | □□□</td><td>□□□ | □□◇</td><td>◇◇□ | □□□</td><td>◇◇◆ | ◆◇◇</td></tr>
<tr><td>◇□□ | □□□</td><td>□□□ | □□□</td><td>◇□□ | □□□</td><td>□◇◆ | ◆◇□</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>ケツヘル</td><td>ケ-ペル</td><td>ザガリオ</td><td>ザックラ-ニ</td></tr>
<tr><td>–</td><td>エクトル-ク-ペル</td><td>ザガロ</td><td>アルベルト-ザッケロ-ニ</td></tr>
<tr><td>オランダ</td><td>アルゼンチン</td><td>ブラジル</td><td>イタリア</td></tr>
<tr><td>35100万</td><td>–</td><td>50000万</td><td>26200万</td></tr>
<tr><td>5-3-2 / 4-5-1</td><td>3-5-2 / 5-3-2</td><td>4-4-2 / 3-5-2</td><td>3-5-2 / – –</td></tr>
<tr><td>环境情况重视</td><td>队伍实力重视</td><td>年轻选手重视</td><td>年轻选手重视</td></tr>
<tr><td>经常进行战术变更</td><td>积极的动作</td><td>活用战术变更</td><td>活用战术变更</td></tr>
<tr><td>物理重视</td><td>LINE DF重视</td><td>物理重视</td><td>人盯人DF重视</td></tr>
<tr><td>偶尔休息</td><td>偶尔休息</td><td>适度休息</td><td>偶尔休息</td></tr>
<tr><td>23～29</td><td>23～29</td><td>全年龄</td><td>23～29</td></tr>
<tr><td>□◇□ | □□□</td><td>□□□ | □□□</td><td>□◇□ | □□□</td><td>□□□ | □□□</td></tr>
<tr><td>◇◆◇ | □□□</td><td>□□□ | □□□</td><td>◇◆◇ | □□□</td><td>□◇□ | □□□</td></tr>
<tr><td>◆◆◆ | ◇□□</td><td>□□□ | □◇□</td><td>◆◆◆ | ◇□□</td><td>□◆◇ | □□□</td></tr>
<tr><td>——+——</td><td>——+——</td><td>——+——</td><td>◇◆◆◇——</td></tr>
<tr><td>◆◆◆ | ◇□□</td><td>□□◇ | ◇◆◇</td><td>◆◆◆ | ◆◇□</td><td>◇◆◆◇◇□□</td></tr>
<tr><td>◇◆◇ | □□□</td><td>□◇◇ | ◆◆◆</td><td>◆◆◆ | ◆◆◇</td><td>◇◆◇◇◇□□</td></tr>
<tr><td>□◇□ | □□□</td><td>◇◇◆ | ◆◆◆</td><td>◆◆◆ | ◆◇□</td><td>◇◇◇◇□□□</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>ザニ</td><td>サンティ-ニ</td><td>ジエウル</td><td>シエルシエライン</td></tr>
<tr><td>–</td><td>テレ-サンタ-ナ</td><td>–</td><td>–</td></tr>
<tr><td>ブラジル</td><td>ブラジル</td><td>イングランド</td><td>オランダ</td></tr>
<tr><td>45000万</td><td>–</td><td>23500万</td><td>27200万</td></tr>
<tr><td>3-6-1 / 3-4-3</td><td>3-5-2 / 4-3-3</td><td>3-6-1 / 5-4-1</td><td>3-4-3 / 5-4-1</td></tr>
<tr><td>动机重视</td><td>队伍实力重视</td><td>年轻选手重视</td><td>年轻选手重视</td></tr>
<tr><td>积极的动作</td><td>活用选手交换</td><td>活用战术变更</td><td>活用选手交换</td></tr>
<tr><td>环境情况重视</td><td>边路攻击重视</td><td>实战重视</td><td>中央攻击重视</td></tr>
<tr><td>经常休息</td><td>适度休息</td><td>偶尔休息</td><td>适度休息</td></tr>
<tr><td>16～22</td><td>16～22</td><td>23～29</td><td>30以上</td></tr>
<tr><td>□□□ | ◇◇◇</td><td>□◇□ | □□□</td><td>□□◇ | ◇□□</td><td>□□□ | □□□</td></tr>
<tr><td>□□◇ | ◇◆◇</td><td>◇◆◇ | □□□</td><td>□◇◆ | ◆◇□</td><td>□□□ | □□□</td></tr>
<tr><td>□◇◇ | ◆◆◆</td><td>◆◆◆ | ◇□□</td><td>◇◆◆ | ◆◆◇</td><td>□◇□ | □□□</td></tr>
<tr><td>——+——</td><td>——+——</td><td>——+——</td><td>◇◇◇◇——</td></tr>
<tr><td>◇◆◆ | ◆◆◆</td><td>◆◆◆ | ◆◇□</td><td>◇◆◆ | ◆◆◇</td><td>◇◆◆◇◇□□</td></tr>
<tr><td>◆◆◆ | ◆◆◆</td><td>◆◆◆ | ◆◆◇</td><td>□◇◆ | ◆◇□</td><td>◇◆◆◆◇□□</td></tr>
<tr><td>□◇◆ | ◆◆◆</td><td>◆◆◆ | ◆◇□</td><td>□□◇ | ◇□□</td><td>◇◇◇◇□□□</td></tr>
</table>

<table>
<tr><td>ジエンナ-ロ-カヴ-ル</td><td>ジョ-イ</td><td>ジョケ</td><td>スエシオ</td></tr>
<tr><td>–</td><td>–</td><td>–</td><td>–</td></tr>
<tr><td>イタリア</td><td>オランダ</td><td>フランス</td><td>ブラジル</td></tr>
<tr><td>23400万</td><td>–</td><td>–</td><td>–</td></tr>
<tr><td>4-3-3 / 5-4-1</td><td>5-3-2 / 4-3-3</td><td>4-5-1 / 4-4-2</td><td>4-5-1 / 5-4-1</td></tr>
<tr><td>环境情况重视</td><td>动机重视</td><td>团队适任重视</td><td>环境情况重视</td></tr>
<tr><td>经常进行战术变更</td><td>基本不做动作</td><td>活用战术变更</td><td>经常交换选手</td></tr>
<tr><td>实战重视</td><td>物理重视</td><td>队形重视</td><td>环境情况重视</td></tr>
<tr><td>基本不安排休息</td><td>适度休息</td><td>偶尔休息</td><td>经常休息</td></tr>
<tr><td>30以上</td><td>16～22</td><td>23～29</td><td>30以上</td></tr>
<tr><td>□◇◇ | ◆◇□</td><td>◆◇◇ | □□□</td><td>□◇◇◆◆◆◆</td><td>□□□ | □◇□</td></tr>
<tr><td>◇◆◆ | ◆◆◇</td><td>◆◆◇◇□□□</td><td>◇◇◆◆◆◆◆</td><td>□□□ | ◇◇◇</td></tr>
<tr><td>◇◆◆ | ◆◆◆</td><td>◆◇◇◇□□□</td><td>◇◇◇◆◆◆◆</td><td>□□◇◇◇◆◇</td></tr>
<tr><td>——+——</td><td>◇◇◇+——</td><td>—◇◇◆◆◆◆</td><td>——◇◆◆◆◇</td></tr>
<tr><td>◇◆◆ | ◆◆◇</td><td>◇◇□ | □□□</td><td>□□◇◇◆◆◆</td><td>□□◇◇◇◆◇</td></tr>
<tr><td>◇◇◆ | ◆◇◇</td><td>◇□□ | □□□</td><td>□□□◇◇◆◇</td><td>□□□◇◇◇◇</td></tr>
<tr><td>□□◇ | ◇□□</td><td>□□□ | □□□</td><td>□□□ | □◇□</td><td>□□□ | ◇◇◇</td></tr>
</table>

指定租借移籍的基础知识1

尽量选择处于发育时期的选手

使指定租借移籍成功的关键之一，就是要正好在选手成长期之前一点提出租借移籍。如果选手已经经过了增长期或者还暂时处于巩固基础能力阶段的话，即使勉强指定租借移籍，也得不到能够看到的育成效果。

指定租借移籍的基础知识2

俱乐部与选手的相性

准备租借的俱乐部与选手的相性也是影响指定租借移籍的育成效果的。如果是擅长攻击的选手就移籍到重视攻击的俱乐部，像这样，考虑移籍后的俱乐部重视的要素与选手的得意能力方面，就可以说这次的指定租借移籍算是成功了。

指定租借移籍的基础知识3

租借方俱乐部的俱乐部等级

俱乐部等级越高就越好？指定租借移籍的育成效果，是基于选手移籍后出场次数的。而且租借移籍方的俱乐部等级也起了很大作用。俱乐部等级变化后，有可能变成大型知名俱乐部。所以，从基本上来说，如果是排名高的俱乐部，指定租借移籍的效果也相应的高。



←对应阵型适应挑选球员、监督与教练。

指定租借移籍的基础知识4

租借时间为每年的7月第一周

指定租借移籍的育成效果，可以考虑为随着租借时间变长同时增长。可以利用指定租借移籍的时间是在每年的7月第一周到来年的1月第四周，所以尽可能早一些把选手租借到其他俱乐部去。另外选手方面是会在来年的5月第四周回到俱乐部里来的。

契约条件的陷阱

如果没能遵守与赞助商的契约，就会被追究违约金。与赞助商签订契约时一定要考虑自己是否能遵守契约。特别要注意的契约条件是："在契约中不能解雇选手"类似这种契约条件。在这种契约下不仅仅解雇选手不行，连给球员"挂牌"揭载都是违约行为。但是，与电视局的契约，如果没有其他选择的话，已经下好决心去交违约金的契约签订也是有的。从得到的契约金里抽一部分去交违约金，前提是总金额还属于收入范畴……不过尽量还是避免去违约。

要点1◆用去年同样的契约金额可以100%成功率与赞助商续签。

要点2◆对于俱乐部的球衣，每年尽量都去做一些小细节变化。



→更换球衣的时候是不能完全考虑美观。

スジョルド–フレーミンク
–
オランダ
34400万
4–3–3 / 4–4–2
年轻选手重视
活用选手交换
边路攻击重视
偶尔休息
16～22
□◇□ | □□□
◇◇◇ | □□□
◆◆◆ | ◇□□
——+◆◇—
◆◆◆ | ◇□□
◆◆◆◇□□□
◇◆◆◇□□□

スチュアート–コールソン
–
イングランド
–
4–5–1 / 4–3–3
动机重视
经常交换选手
环境情况重视
经常休息
全年龄
□□□ | □□◇
□□□ | □◇◇
□□◇ | ◇◇◆
——+——
□□◇ | ◇◇◆
□□□ | □◇◇
□□□ | □□◇

ステファン–レネ
–
フランス
28800万
4–5–1 / 4–4–2
经验重视
活用选手交换
边路攻击重视
偶尔休息
全年龄
□□□ | □◆□
□□◇ | ◇◆◆
□◇◇ | ◆◆◆
——+——
◇◇◆ | ◆◆◆
◇◇◆ | ◆◆◆
□□◇ | ◆◆◆

スラマー
デットマール–クラマー
ドイツ
–
4–3–3 / 4–4–2
团队适应重视
经常交换选手
LINE DF重视
偶尔休息
16～22
□□□ | □□◇
□□□ | □◇◆
□□□ | ◇◆◆
——+——
□□◇ | ◆◆◆
◇◇◆ | ◆◆◆
□□◇ | ◆◆◆

关本 隆士
–
日本
27200万
4–4–2 / 5–3–2
环境情况重视
活用选手交换
人盯人DF重视
偶尔休息
青少队
□□□ | □□□
□□□ | □□□
□◇□ | □□□
——+——
◇◇◇ | □□□
◇◇◇ | ◇□□
◇◆◇ | ◇◇□

ゼルベルガー
ゼップ–ヘルベルガー
ドイツ
41700万
3–6–1 / 5–4–1
经验重视
活用战术变更
实战重视
基本不安排休息
全年龄
◆◆◆ | ◆◆◆
◆◆◆ | ◆◆◆
◇◆◆ | ◆◆◇
——+——
□◇◇ | ◇◇□
□□◇ | ◇□□
□□□ | □□□

ダリオン–ゴメス
ダリオ–ゴメス
コロンビア
24800万
4–4–2 / 5–4–1
团队适应重视
临机应变地对应
边路攻击重视
偶尔休息
23～29
□◇◇ | □□□
◇◆◇ | □□□
◇◆◆ | ◇□□
——+——
◇◆◆ | ◇◇□
◇◆◇ | ◇□□
◇◇◇ | □□□

チュッタ
–
ブラジル
25400万
3–4–3 / 3–5–2
经验重视
活用选手交换
边路攻击重视
适度休息
16～22
□□□ | □□□
◇□□ | □□□
◇◇□ | □□□
——+——
◇◇◇ | □□□
◆◆◆ | ◇□□
◇◇◇ | □□□

テイスネム
–
オランダ
12500万
4–4–2 / 4–5–1
队伍实力重视
经常交换选手
边路攻击重视
适度休息
30以上
◆◆◆ | ◇◇□
◇◆◇ | ◇□□
◇◇◇ | □□□
——+——
□◇□ | □□□
□□□ | □□□
□□□ | □□□

ディバージョ
–
イタリア
–
4–4–2 / 5–4–1
年轻选手重视
积极的动作
人盯人DF重视
适度休息
23～29
□◇◇ | □□□
◇◇◇◇□□□
◇◆◆◇◇□□
◆◆◆◆◇◇—
◇◆◆◇◇□□
◇◇◇◇□□□
◇◇◇ | □□□

デラクセイズ
アントニオ–デラクルス
スペイン
–
4–5–1 / 4–3–3
平衡性重视
经常交换选手
实战重视
适度休息
青少队
□□◇ | ◇□□
□◇◆ | ◆◇□
◇◇◆ | ◆◆◆
——+——
◇◇◆ | ◆◆◆
□□◇ | ◇□□
□□◇ | ◇□□

トムシエ
フィリップ–トルシエ
フランス
–
5–3–2 / 5–4–1
队伍实力重视
活用选手交换
环境情况重视
经常休息
30以上
□□□ | □□□
□□□ | □□□
□□□ | □□□
——+—◇
□□□ | □◇◇
□□□ | ◇◇◆
□□□◇◇◆◆

トラッティーニ
トラパットーニ
イタリア
31900万
4–4–2 / 3–6–1
环境情况重视
临机应变地对应
边路攻击重视
适度休息
23～29
◆◆◆ | ◆□□
◆◆◆ | ◆◆□
◆◆◆ | ◆□□
——+——
◇◆◇ | □□□
◇◇◇ | □□□
□◇□ | □□□

ナサン–コリンズ
–
イングランド
30300万
4–4–2 / 4–3–3
队伍适应重视
活用选手交换
环境情况重视
经常休息
全年龄
◆◆◆ | ◆◆◇
◆◆◆ | ◆◆◆
◆◆◆ | ◆◆◆
——+——
◇◆◆ | ◆◆◇
□◇◆ | ◆◇□
□□◇ | ◇□□

ニカリオール
ニカノール
ブラジル
–
5–3–2 / 5–4–1
动机重视
活用战术变更
中央攻击重视
适度休息
23～29
□□□◇□□□
□□◇◇◇□□
□□◇◆◇□□
—◇◆◆◆◇◇
□◇◆◆◆◇◇
□□◇◆◇◇□
□□◇◇◇□□

ノイラ
–
ドイツ
28000万
4–4–2 / 4–3–3
选手能力重视
经常交换选手
环境情况重视
经常休息
16～22
□□□ | □◇□
□□□ | ◇◇◇
□□□◇◇◆◇
——◇◇◆◆◆
□□□◇◇◆◇
□□□ | ◇◇◇
□□□ | □◇□

ノーバイト
–
ドイツ
26800万
4–4–2 / 5–4–1
队伍实力重视
临机应变地对应
LINE DF重视
适度休息
30以上
□□□ | □◇◇
□□□ | ◇◇◆
□□□◇◇◆◆
——+◇◇◆
□□□ | □◇◇
□□□ | □□◇
□□□ | □□□

ノン
–
南アフリカ
25900万
4–4–2 / 4–3–3
队伍实力重视
活用战术变更
LINE DF重视
适度休息
16～22
□□□ | □□□
□□□ | □◇□
□□□ | ◇◇◇
——+——
□□◇ | ◇◆◇
□◇◇ | ◆◆◆
□□◇ | ◇◆◇

バクセン
–
オランダ
13400万
3–5–2 / 5–3–2
动机重视
活用选手交换
物理重视
基本不安排休息
30以上
□□□ | □□□
□□□ | □□□
◇□□ | □□□
◇◇—+——
◆◇◇ | □□□
◆◆◇◇□□□
◆◇◇ | □□□

パチャマンテ
–
アルゼンチン
27800万
3–5–2 / 3–6–1
环境情况重视
活用选手交换
人盯人DF重视
偶尔休息
16～22
□□□ | □□□
◇□□ | □□□
◇◇□ | □□□
——+——
◇◇◇ | □□□
◆◆◇ | □□□
◆◇◇ | □□□

バッソーリ
–
イタリア
22000万
4–3–3 / 4–5–1
选手能力重视
临机应变地对应
环境情况重视
经常休息
23～29
□◇◆ | ◆◇□
◇◇◆ | ◆◆◇
□◇◇ | ◆◆◇
—— +——
□□◇ | ◇◇◇
□□□ | ◇◇□
□□□ | ◇□□

ハドル
グレン–ホドル
イングランド
13600万
4–4–2 / 5–3–2
动机重视
临机应变地对应
人盯人DF重视
偶尔休息
23～29
◆◆◆ | ◇□□
◆◆◆ | ◇◇□
◆◆◇ | ◇□□
——+——
◇◇◇ | □□□
□◇□ | □□□
□□□ | □□□

パラン
–
フランス
23200万
5–3–2 / 3–5–2
选手能力重视
基本不做动作
LINE DF重视
适度休息
23～29
□□◇ | ◇◆◆
□□□ | ◇◇◇
□□□ | □◇◇
——+——
□□□ | □□□
□□□ | □□□
□□□ | □□□

バルクナー
–
チェコ
27700万
4–3–3 / 3–4–3
年轻选手重视
临机应变地对应
实战重视
适度休息
16～22
□□◇ | ◇□□
□◇◆ | ◆◇□
◇◆◆ | ◆◆◇
——+——
◇◆◆ | ◆◆◇
□◇◆ | ◆◇□
□□◇ | ◇□□

バルデール
–
イタリア
–
4–5–1 / 5–3–2
团队适任重视
活用战术变更
实战重视
偶尔休息
30以上
□□◇◆◆□□
□◇◆◆◆◇□
◇◇◇◆◆◇◇
—◇◇◆◆◇—
□□◇◆◇□□
□□□◇□□□
□□□ | □□□

バルネフ
–
ブルガリア
25100万
3–5–2 / 5–3–2
选手能力重视
经常进行战术变更
边路攻击重视
基本不安排休息
23～29
□□□ | □□□
□□□ | □□□
□□□ | □□□
——+——
□□◇ | ◆◇□
□◇◇ | ◆◆◇
◇◇◆ | ◆◆◆

バングル
アーセン–ヴェンゲル
フランス
–
4–4–2 / 3–6–1
环境情况重视
经常进行战术变更
中央攻击重视
偶尔休息
16～22
□□□ | □□□
□□◇ | ◇□□
□◇◇ | ◇◇□
——+——
◇◆◆ | ◆□□
◆◆◆ | ◆◆◆
◆◆◆ | ◆◆◆

バンディス
ラファエル–ベニテス
スペイン
30000万
4–5–1 / 4–4–2
队伍实力重视
临机应变地对应
LINE DF重视
偶尔休息
23～29
□□□ | ◇◆◇
□□◇ | ◇◆◆
□◇◇ | ◆◆◆
——+——
◇◇◆ | ◆◆◆
◇◆◆ | ◆◆◆
◇◇◆ | ◆◆◆

V.ファンデス
ビクトル–フェルナンデス
スペイン
–
4–3–3 / 3–6–1
环境情况重视
活用选手交换
物理重视
偶尔休息
16～22
□□□ | □□□
□◇◇ | □□□
◇◇◇ | ◇□□
——+——
◇◆◇ | ◇◇□
◆◆◆ | ◆◇◇
◆◆◆ | ◆◆◆

ビーズリー
ボブ–ペイズリー
イングランド
50000万
4–4–2 / 5–3–2
经验重视
活用选手交换
队形重视
适度休息
23～29
□□◇ | ◆◆◆
□◇◇ | ◆◆◆
□◇◇ | ◆◆◆
——+——
□□◇ | ◇◆◆
□□□ | ◇◇◆
□□□ | □◇◇

ビーンバッカー	ファーグソン	フィリップ	フィール
–	アレックスーファーガソン	–	–
オランダ	スコットランド	ブラジル	オランダ
–	55000万	–	–
4-3-3/4-5-1	4-4-2/4-3-3	5-3-2/4-3-3	3-6-1/3-4-3
选手能力重视	动机重视	选手能力重视	选手能力重视
临机应变地对应	活用选手交换	临机应变地对应	活用选手交换
队形重视	实战重视	人盯人DF重视	LINE DF重视
偶尔休息	适度休息	偶尔休息	偶尔休息
全年龄	23～29	16～22	16～22
□□□｜□□□	◆◆◆｜◆◆◆	◆◆◇｜□□□	□□□｜□□□
□□□｜□□□	◆◆◆｜◆◆◆	◆◆◆｜◇□□	□□□｜□□□
□□□｜□◇◆	◆◆◆｜◆◆◆	◆◆◆｜◆◇□	□□□｜□□□
———+◇◆◆	———+———	———+———	———+——◇
□□□◇◆◆◆	◇◆◆｜◆◆◇	◆◆◆｜◆◇□	□□□｜□◇◆
□□□｜◇◇◆	◇◇◆｜◆◇□	◆◆◆｜◇□□	□□□◇◇◆◆
□□□｜□◇◇	□□◇｜◇□□	◆◆◇｜□□□	□□◇◇◆◆◆

フェリーナ	ファッデーターン	フディング	プニョフ
–	–	フースーヒディング	–
スペイン	オランダ	オランダ	ブルガリア
–	13200万	18100万	27000万
5-3-2/4-3-3	4-4-2/3-4-3	4-3-3/4-4-2	3-6-1/5-4-1
动机重视	经验重视	动机重视	动机重视
积极的动作	活用战术变更	活用选手交换	经常进行战术变更
边路攻击重视	边路攻击重视	边路攻击重视	LINE DF重视
基本不安排休息	适度休息	基本不安排休息	偶尔休息
16～22	16～22	23～29	30以上
□□□｜◇◆◇	□□□｜□□◇	◇◆◆｜◆◆◆	□□□｜□□□
□□◇｜◆◆◇	□□□｜□◇◇	◆◆◆｜◆◆◆	□□□｜□□□
□□◇｜◆◆◇	□□□｜◇◇◆	◆◆◆｜◆◆◆	□□□｜□□◇
———+———	———◇◇◆◆	———+———	———+———
□□◇｜◆◆◇	□□□｜◇◇◆	◇◆◆｜◆◆◇	□□□｜□◇◇
□□□｜◇◆◇	□□□｜□◇◆	□◇◆｜◆◇□	□□□｜◇◇◇
□□□｜□◇□	□□□｜□□◇	□□◇｜◇□□	□□□｜◇◇◆

ベガスター	ヘネバイラー	ヘリクソン	ベルカ
スチュワートーバクスター	バイスバイラー	スベンゴランーエリクソン	–
イングランド	ドイツ	スウェーデン	ブラジル
12200万	49000万	–	26800万
4-5-1/4-3-3	4-4-2/5-4-1	4-4-2/5-4-1	3-5-2/4-3-3
年轻选手重视	动机重视	环境情况重视	动机重视
经常变更战术	经常进行战术变更	经常进行战术变更	基本不做动作
中央攻击重视	边路攻击重视	人盯人DF重视	边路攻击重视
适度休息	基本不安排休息	适度休息	偶尔休息
全世代	23～29	23～29	16～22
□◇◇｜◆◆◆	◇◆◆｜◆◆◆	◆◆◆｜◇□□	□◇□｜□□□
□□□｜◇◇◇	◆◆◆｜◆◆◆	◆◆◆｜◆◇□	◇◇◇｜◇□□
□□□｜□◇◇	◇◆◆｜◆◆◆	◆◆◆｜◇□□	◇◆◇｜◇◇□
———+———	———+———	———+———	◆◆◆+———
□□□｜□□□	□◇◆｜◆◆◇	◆◆◇｜□□□	◇◆◇｜◇◇□
□□□｜□□□	□□◇｜◆◇□	◆◇□｜□□□	◇◇◇｜◇□□
□□□｜□□□	□□□｜◇□□	◇□□｜□□□	□◇□｜□□□

ベルゴスケ	フロリアンーレネ	ボスビー	ボッジス
デルボスケ	–	マットーバスビー	–
スペイン	フランス	イングランド	ブラジル
–	21200万	–	21700万
4-4-2/3-5-2	4-4-2/4-5-1	3-6-1/4-3-3	3-4-3/3-6-1
动机重视	选手能力重视	环境情况重视	环境情况重视
活用战术变更	活用选手交换	活用选手交换	临机应变地对应
人盯人DF重视	LINE DF重视	实战重视	LINE DF重视
偶尔休息	偶尔休息	适度休息	偶尔休息
全年龄	全年龄	16～22	16～22
◆◇□｜□□□	□□□｜□◇□	◇◆◆｜◆◆◇	□□□｜◇◇◇
◆◆◇｜□□□	□□□｜◇◇◇	□◇◆｜◆◇□	□□◇◇◇◆◇
◆◆◇｜◇□□	□□◇｜◆◆◇	□◇◆｜◆◇□	□◇◇◇◆◆◆
———+———	———+———	———+———	—◇◇◇◇◆◆
◆◆◆｜◇◇□	□□◇｜◆◆◆	□□◇｜◇□□	□◇◇◇◇◆◇
◆◆◆｜◆◇◇	□□□｜◇◆◇	□□□｜□□□	□□□◇◇◇◇
◆◆◆｜◇◇□	□□□｜◇◇□	□□□｜□□□	□□□｜□◇□

ボブセン	ボロコス	マークレン	マザッピ
ボビーロブソン	–	スティーブーマクラーレン	–
イングランド	ルーマニア	イングランド	ブラジル
–	27400万	–	21700万
4-4-2/5-3-2	4-5-1/5-4-1	4-4-2/4-3-3	4-3-3/4-4-2
环境情况重视	团队适应重视	经验重视	平衡性重视
临机应变地对应	临机应变地对应	临机应变地对应	活用选手交换
物理重视	队形重视	物理重视	边路攻击重视
适度休息	偶尔休息	基本不安排休息	基本不安排休息
全年龄	23～29	16～22	16～22
◆◆◆｜◇◇□	□□□｜□□□	◆◆◆｜◆◇□	□□□｜□□□
◆◆◆｜◆◇◇	□□□｜□◇□	◆◆◆｜◆◆◇	□◇□｜□□□
◆◆◆｜◇◇□	□□□｜◇◇◇	◆◆◆｜◇□□	◇◇◇｜□□□
———+———	———◇◇◇◇	———+———	◇◆◇◇———
◇◆◇｜□□□	□□◇◇◇◆◇	◇◇◇｜□□□	◇◆◇◇◇□□
□◇□｜□□□	□◇◇◇◆◆◆	□◇□｜□□□	◆◆◆◇◇◇□
□◇□｜□□□	□□◇◇◇◆◇	□□□｜□□□	◇◆◇◇◇□□

经营中特别需要注意之一

注意获得选手的国籍

EU圈外选手指的是球员的国籍所属。在欧洲联赛中对于外籍球员在一个俱乐部中的人数最大值以及比赛出场人数都进行了一定的限制。如果想创建一只强力球队请先以外籍球员为中心点考虑。通过球探寻找选手的话，对国籍系统没有限制的就是欧洲籍贯的球员，并以外籍球员为中心的阵容。外籍球员一般为南美、非洲和大洋洲选手。

经营中特别需要注意之二

随机应变地变更替补选手

如果立即需要战斗力的话就选择“最近急激に……”这样提示信息的当前选手，马上就可以对俱乐部作出战斗作用。如果暂时不紧张的话就去选择“まだ若く……”这样经验暂且不够但是后劲十足的选手来进行培养。部分球员的全盛时期很短，注意一定不要把这段黄金时间浪费掉。

经营中特别需要注意之三

活用检索功能发现“宝贝”

使用选手检索功能，不仅仅可以查阅当前被“挂牌”的选手，还可以一并检索出实际存在与欧洲舞台的实名选手。通过输入所踢位置以及选手姓氏这样的部分选手信息来检索的话，找出“宝贝”球员的方法会变得异常简单、同时也更加有效率。



←解雇球员虽然不忍心但是为了球队发展。

经营中特别需要注意之四

不能成为俱乐部战斗力的选手通过转会挂牌系统来揭载，目标就是转会金。这个时间实际上就是契约时间还剩下一年以内，二月之后如果转会不成功的话与球员的契约就会延长。如果此时俱乐部对于球员年薪方面很拮据的话只好进行直接解雇。

经营中特别需要注意之五

抓准实名“名脚”选手的“转生”良机引退后的选手会进行转生，此时他们是不会被限制只在之前效力的俱乐部的。通过派遣球探，绝对不要错过这些转生后的年轻名脚。如果成功获得之后，就可以把他们作为队伍的核心球员进行重点培育，施与英才教育方针，绝对不会让玩家失望。

经营中特别需要注意之六

国家队召集不仅不能提高选手的人气，在选手归队时疲劳度还会大幅度增加，如果可能的话一定要尽可能避免。作为队伍的中心选手，不仅要避免类似巴西、阿根廷国籍选手的国家队召集，欧洲国籍的国家队召集也同样要引起重视。

经营中特别需要注意之七

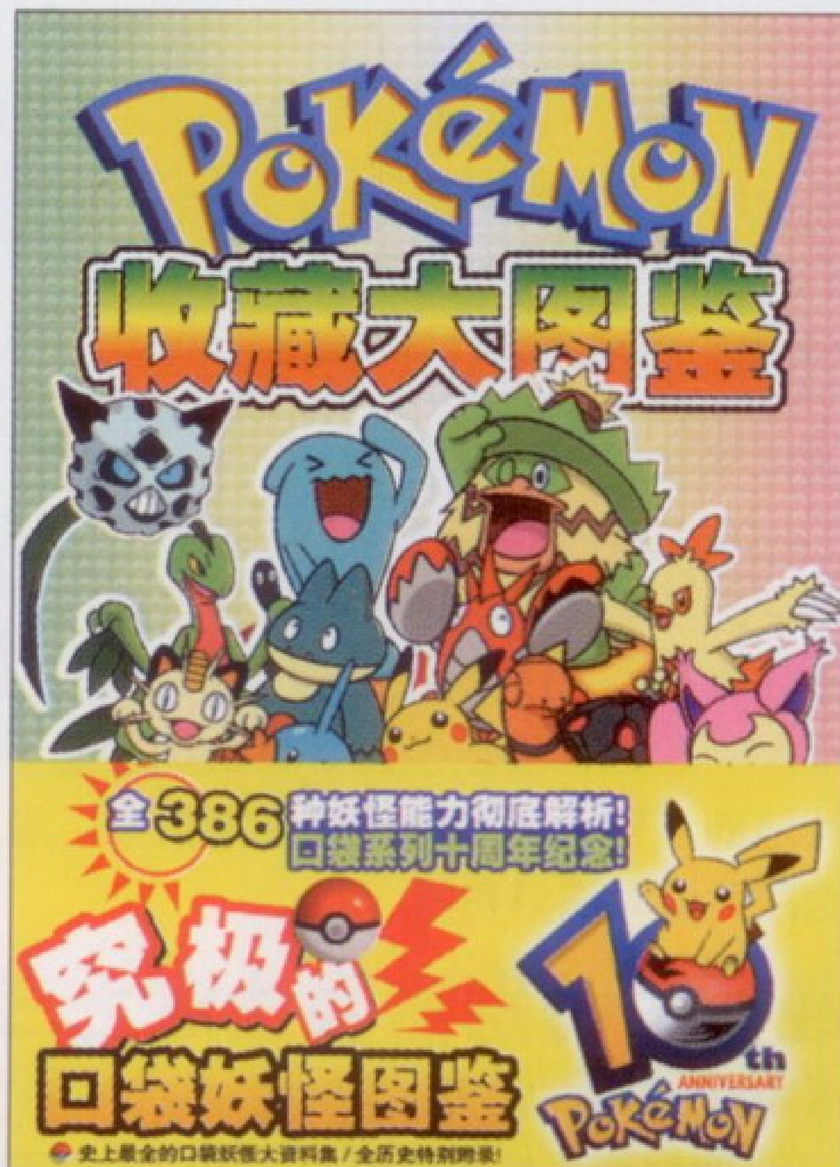
从代理人手中获得优秀选手

转会期间，代理人会来俱乐部介绍一些正在出售的球员。虽然获得之前不能清楚地知道球员的具体能力，但是可以说获得“宝贝”球员的概率还是非常高的。如果俱乐部的资金有一定富裕，就尽量去获得吧。万一得到的球员并不优秀的话也可以用本作方便的挂牌系统把球员进行转会揭载。



次世代传媒联盟 最新上市日期

电子游戏软件、电玩新势力、动感新势力、掌机迷、SO COOL、TOYS



《口袋迷》系列丛书第四弹！史无前例的收录全部妖怪的详细资料，386只妖怪的详细性能彻底收录。口袋妖怪迷必备的一本！必要收藏！

口袋妖怪收藏大图鉴

■定价：28.00元　只限邮购



游戏史上第一个满分RPG游戏，游戏系统攻略，剧情对话，关卡难点，隐藏秘技第一时间全公开。DVD影像光盘，豪华版附赠男主角招牌挂饰收藏佳品。

最终幻想XII完全攻略本

■定价：普通版14.80元 豪华版24.80元　只限邮购



不朽的系列大作，吸引了无数游戏玩家，详实的资料收集，珍贵人设原画首次暴光，从未公开过的生化秘密资料大详解，附赠DVD精彩光盘无敌超值价22元。

生化危机十年

■定价：22.00元　只限邮购



绝对潮流向往：抛开固有的单元安排不管，本期《搜酷》总共为大家带来了百款以上鞋款，百款以上包款和百款以上的配件，更多的潮流服饰也是多不胜数，大家赶紧跟我们一起冲向潮流顶端吧。

SO COOL 2006年第(5)期

■定价：15元　4月25日上市



精选感动新世纪的四十首超人气动画mtv，两张dvd豪华满载最高品质画面，极致影音享受，更有clamp十五周年珍藏鼠标垫和bleach死神番队识别腕带附送，好歌好画好礼——《动感新势力》新年至诚奉献！

动感新势力水晶DVD

■定价：29元　只限邮购

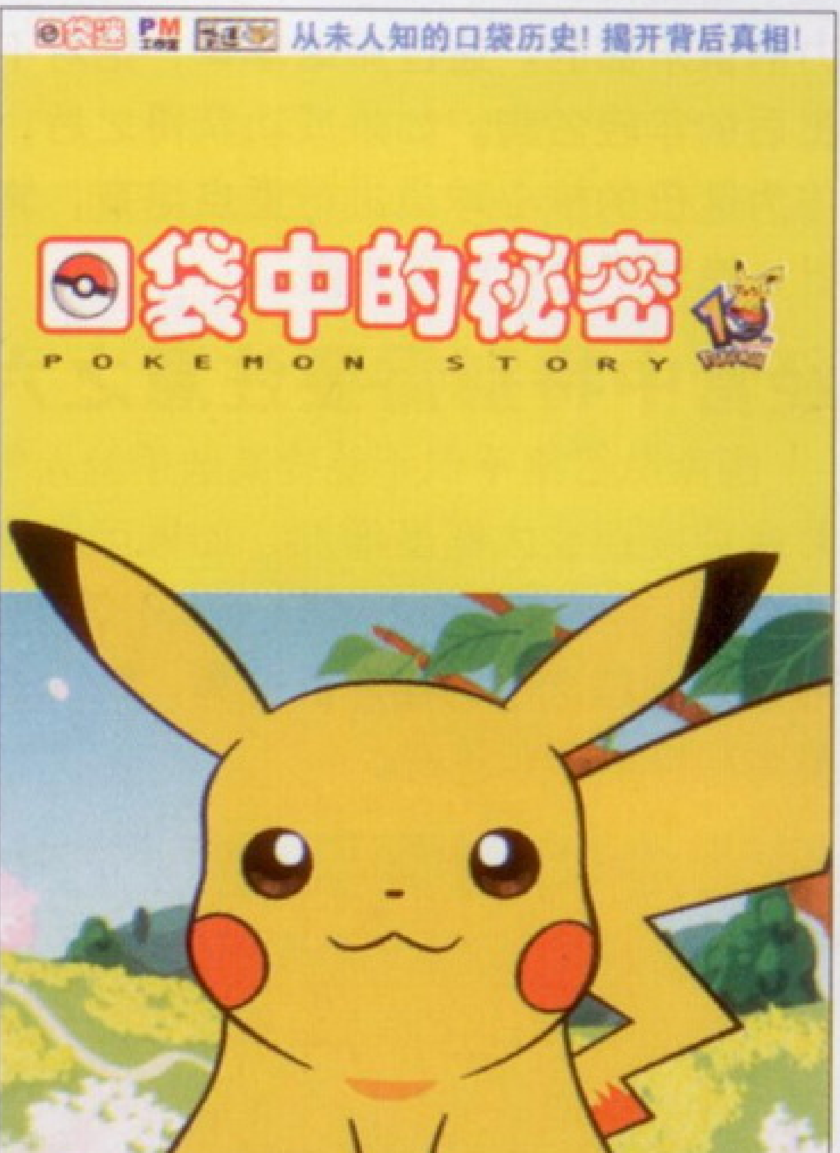


黑色立体弹仓外壳很酷。立体哈罗钟点造型各异、进口机芯、夜光功能。细节、品质、信誉的保证。

优惠日期：5月1日至5月31日

高达立体挂钟

■原价：68元 优惠月：50元　接受邮购



口袋妖怪十周年纪念，包括《口袋中的秘密》秘卷及白金收藏歌集DVD，珍贵资料影象值得你收藏，大量内容首次公开，不能错过！

口袋十年

■定价：15.00元　5月中旬出版



本期特别推出两大烧录卡重磅评测文章，同时还有三大烧卡配合抽奖，广大NDS玩家绝不能错过。同时还收录最新掌机游戏的完全攻略，包括「地球冒险3」及「无名传说2」。

掌机迷55期

■定价：5.80元　5月3日出版

电子游戏软件

2006年第1～10期	9.80元

动感新势力

27～31、34、36、38、39期	9.80元

电子天下·掌机迷

第21期、22、26～28、30～49期	9.80元
第50～55期	5.80元

电玩新势力DVD

33～35、38～54期	9.80元
游戏批评06春季号	12元
口袋迷(2)	18元
TOYS第(1～5)期	9.80元
SOCOOL第(1～7)期(5期已售完)	15元
动新白金DVD	24.80元
动新钻石DVD	24元
高达立体挂钟 原价68元：优惠价：50元	
2005标准掌机典藏	24元

注：口袋迷(3)已售完，请勿邮购

邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部　邮编：100011　联系电话：010-64472177/64472180　邮资免取



BIOHAZARD
生化危机
HISTORY
大史记
DVD

经典动画歌曲究极收藏!!

雙DVD本篇動畫MTV&特典PV共計40首

本篇DISC动画MTV金碟收藏

无法割舍的祈愿
■「魔法骑士」第一季片头曲

Radiance
■「星舰驾驶员」片头曲

KOHAKU
■「微笑的闪士」片头曲

旅程
■「LOVELESS」片尾曲

RHYTHM EMOTION
■「全金属狂潮 校园篇」片头曲

渐渐被你吸引
■「龙珠GT」片头曲

化作泪水
■「诗片」片尾曲

Grip!
■「犬夜叉」第四季片头曲

崛起吧!战士
■「魔装机神」插曲

为明天而落的泪
■「拜托了!双胞胎」片尾曲

在遥远的街道上
■「魔卡少女樱 被封印的卡片」主题歌

Memory
■「魂狩」片尾曲

蝶
■「零 红蝶」主题歌

那就是爱吧!
■「全金属狂潮 校园篇」片头曲

去门之彼岸
■「钢之炼金术师」第二季片头曲

全国上市 热卖中

豪華贈品
DVD兩枚組
售价29元

动感新势力动画歌曲MTV精选集

ANIME MUSIC VIDEO

水晶MTV DVD

ANIME NEW POWER

时速100英里的勇气
■「逮捕令」OVA片头曲

瞳之碎片
■「MADLEX」片头曲

魂之轮回
■「新世纪福音战士 死与新生」主题歌

Dearest
■「犬夜叉」第三季片尾曲

鸟之诗
■「AIR」片头曲

高清DVD畫質
豪華典藏贈品
24頁全綵精美說明書
時尚DVD獨立包裝
日文/中文/日文羅馬音三層歌詞對照字幕

死神六番队腕带







CLAMP十五周年纪念鼠标垫



特典DVD收錄精選動畫PV二十首

■玉置成实 REASON『高达SEED DESTINY』第一季片尾曲、大胆往前走↑Heart & Soul↑■KOTOKO Re-sublimity『神无月的巫女』片头曲■坂本真绫 gravity『狼雨』片尾曲、MAMESHIBA『地球少女阿周娜』片尾曲■下川みくに 那就是爱吧『全金属狂潮FUMOFFU』片头曲、不要在悲伤面前认输『全金属狂潮FUMOFFU』片尾曲■川田麻美 radiance『星舰驾驶员』片头曲、绯色之空『灼眼的夏娜』第一季片头曲■水树奈奈 innocent starter『魔法少女奈叶』片头曲、WILD EYES『甲贺忍法帖』第一季片尾曲■T.M.Revolution Zips『高达SEED MSV』主题曲■滨崎步 Dearest『犬夜叉』第三季片尾曲■Berryz工房 恋之咒缚■仓木麻衣 always『名侦探柯南 前往天国的倒计时』主题歌■栗林みな实 Shining☆Days『舞-HIME』片头曲■南里侑香 焰之扉『高达SEED DESTINY』插曲■松泽由美 Dearest『机动战舰抚子』主题歌■小仓优子 女孩子男孩子『校园迷糊大王』片尾曲■椎名碧流 Memories

邮购请注明“水晶MTV” 邮购地址:北京东区安外邮局75信箱 发行部 邮编:100011 联系电话:010-64472177/64472180 邮资免取

新作游戏发售表

这次的球会创造–欧洲冠军杯舞台从日本这个弹丸之地换到了广阔的欧洲足坛，虽然爽了很多但是由于本作的硬伤：所有比赛不能略过！！这使得本人痛苦万分……不得不动用了老金来跳过……残念。本月胜利十一人10就要推出啦！热战于WE9的同志们啊看过来呀看过来。
□责编/龙马

PS2

4月6日			
黑煞	BLACK	FPS	EA
职业棒球–火热赛场2006	プロ野球 热スタ2006	SPG	NAMCO
职业棒球魂3	プロ野球スピリッツ3	SPG	KONAMI
4月13日			
高元寺女子足球	高元寺女子サッカ—	SPG	STARFISH
麻将霸王 段级战斗II	麻雀霸王 段级バトルII	TAB	每日COM
罪恶工具 XX SLASH	ギルティギア　イグゼクス	FTG	SEGA
超龙珠Z	Super Dragon Ball Z	ACT	BANDAI
4月20日			
黄金骑士牙狼<GARO>	黄金骑士牙狼<GARO>	ACT	BandaiNamco
格斗之王大蛇篇	ザ–キング–オブ–ファイタ–ズ オロチ编	FTG	SNK
夏梦夜话	夏梦夜话	AVG	KIDS
最终幻想XI阿托尔干的秘宝	ファイナルファンタジ–XI アトルガンの秘宝	RPG	Square Enix
Iris	イリス	AVG	KIDS
★大神	大神（OKAMI）	ACT	CAPCOM
勇者斗恶龙 少年杨格斯和不可思议的迷宫	ドラゴンクエスト 少年ヤンガスと不思议のダンジョン	A.RPG	SQUARE–ENIX
4月27日			
便利店4	ザ・コンビニ4	SLG	HUMSTAR
2006 FIFA德国世界杯	2006 FIFA ワ–ルドカップ ドイツ大会	SPG	EA
IZUMO2猛剑闪记	IZUMO2 猛き剑の闪记	RPG	GN
摇动的心形	e'tude prologue ～摇れ动く心のかたち～	AVG	TAKUYO
机神咆吼demon	机神咆吼デモンベイン	AVG	角川书店
山佐数字世界SP 燃烧吧！淑女	山佐Digiワ–ルドSP 燃えよ！功夫淑女	SLG	YAMASA
SIMPLE 2000系列 THE原始人	SIMPLE 2000 シリ–ズ Vol.99 THE 原始人	SLG	D3P
实况足球胜利十一人10	ワ–ルドサッカ–ウイニングイレブン10	SPG	KONAMI
银河天使2 绝对领域之扉	Galaxy Angel 2 绝对领域の扉	RPG	BANPRESTO
KOF 极限冲击2	KOFマキシマムインパクト2	FTG	SNKPLAYMORE
SEGA AGES 2500系列 Vol.26 爆裂刑事	SEGA AGES 2500シリ—ズ刑事 Vol.26デイナマイト	ACT	SEGA
SEGA AGES 2500系列 Vol.27 铁甲飞龙	SEGA AGES 2500シリ–ズ Vol.27 パンツァ—ドラグ—ン	STG	SEGA
5月11日			
★龙虎之拳・天地人	龙虎の拳～天・地・人～	FTG	SNKPLAYMORE
交响诗篇 艾乌丽卡NEW VISION	交响诗篇 エウレカセブンNEW VISION	AVG	BANDAI
实况超级职业棒球	实况パワフルメジャ–リ–グ	SPG	KONAMI
5月18日			
七侍	SAMURAI 7	ACT	IDEAF
beatmania DX 11DX RED	ビ–トマニアII DX 11 –II DX RED–	AVG	KONAMI
TAITO经典记忆上卷	TAITO BEST タイト–メモリ–ズ 上卷	ETC	TAITO
5月25日			
新豪血寺一族–烦恼解放	新.豪血寺一族–烦恼解放	FTG	EXCITE
宇宙刑事魂	宇宙刑事魂	ACT	BandaiNamco
我们街机一族 恶魔城德拉克拉	オレたちゲ–セン族 恶魔城ドラキュラ	ACT	KONAMI
我们街机一族 魂斗罗	オレたちゲ—セン族 魂斗罗	STG	KONAMI
TT SUPERBIKES	TT ス–パ–バイクス	RCG	TAITO
KIMIKISS	キミキス	AVG	ENTERBRAIN
街头霸王ZERO战士世纪	ストリ–トファイタ–ZERO ファイタ–ズジェネレ–ション	FTG	CAPCOM
彩虹六号	Tom Clancy's Rainbow Six Critical Hour	ACT	UBI
预　定			
★梦幻之星 宇宙	ファンタシ—スタ—ユニバ—ス	RPG	SEGA
世界的尽头	World's end	AVG	PrincessSoft
鬼屋魔影 新的恶梦	アロ–ンインザダ–ク–ザニュ–ナイトメア–	AVG	CAPCOM
破坏者	BREAKER	ACT	TECMO
圣灵机RAYBLADE2	圣灵机ライブレ–ド2	SLG	WINKYSOFT
Catan	Catan	ACT	CAPCOM
新机动幻想 青之章	ガンパレ–ド・オ–ケストラ 青の章	AVG	SCE
新机动幻想 绿之章	ガンパレ–ド・オ–ケストラ 绿の章	AVG	SCE
Soul Link EXTENSION	Soul Link EXTENSION	AVG	INTERCHANEL
羊之村欢迎您2	ようこそひつじ村2	AVG	SUCCESS
蔷薇木上开满蔷薇花	蔷薇ノ木ニ蔷薇ノ花开ク	AVG	INTERCHANEL
CLANNAD	CLANNAD–クラナド–	AVG	INTERCHANEL
大战略7	大战略VIIエクシ–ド	SLG	SystemSoftAlpha
K–1 WORLD GP 2005	K–1 WORLD GP 2005	RAC	D3P
雅典2004	ATHENS 2004	SPG	SCE
世界坦克博物馆	ワ–ルド タンク ミュ–ジアム	SLG	SUCCESS
★古墓丽影・传说	TOMB RAIDER LEGEND	A・AVG	Eidos
★圣剑传说4	圣剑传说4	ARPG	SQUARE ENIX
弹子乐园 大海与夏天的回忆–	パチパラ12 大海と夏の思い出–	ETC	ISE
★KOF・NESTS篇	ザ・キング・オブ・ ファイタ–ズ ネスツ编	FTG	SNKPLAYMORE
.hack//G.U. Vol.1 再诞	.hack//G.U. Vol.1 再诞	RPG	BANDAI
.hack//G.U. Vol.2 念君之声	.hack//G.U. Vol.2 君想ノ声	RPG	BANDAI
.hack//G.U. Vol.3 疾行之速	.hack//G.U. Vol.3 iくような速さで	RPG	BANDAI
吉奥拉马战线无战事・攻克柏林	ジオラマ战线异状なし ベルリン	SLG	MARIONET
分离之心	セパレイトハ–ツ	SLG	KID
心跳回忆 女孩版 2nd Kiss	ときめきメモリアル Girl's Side 2nd Kiss	SLG	KONAMI
SEGA 2500系列Vol.24 东京番外地	SEGA 2500シリ–ズVol.24 ラストブロンクス	FTG	SEGA
北欧战神传2	ヴァルキリ—プロファイル2 –シルメリア–	RPG	Square–Enix
★战国BASARA2	战国BASARA2	ACT	CAPCOM
VM Japan	ブイエムジャパン	RPG	ASMIK ACE
儿雷也　参上！	儿雷也　参上！	ACT	CAPCOM
光明之风	シャイニング・ウインド	SLG	SEGA
式神の城 – 七夜月幻想曲	式神の城 – 七夜月幻想曲	RPG	Kids Station
我的女神	ああっ女神さまっ	AVG	Marvelous Interactive
今天开始做魔王！起程之旅	今日からマ王！はじマリの旅	AVG	KONAMI
龙刻	龙刻	AVG	KID
乔乔冒险奇遇 替身之血	ジョジョの奇妙な冒险 ファントムボラッド	RPG	BANDAI
格斗美神 武龙	格斗美神 武龙	ACT	BANDAI
樱花大战物语 帝都篇	サクラ大战物语 帝都篇	AVG	SEGA
炎之宅急便	炎の宅配便	ACT	success

PS3

2006年秋			
仁王	仁王	ACT	KOEI
2006年内			
源氏2	GENJI2	ACT	SCE
★装甲核心4	ア–マ–ド・コア4	ACT	FROM
格斗王极限冲击3	キング・オブ・ファイタ–ズ MI3	FTG	SNK PLAYMORE
幻想水浒传6	幻想水浒传VI	SLG	KONAMI
实况棒球	实况パワフルプロ野球	SPG	KONAM
致命惯性	フェイタル・イナ–シャ	RAC	KOEI
刃之风暴・百年战争	ブレ–ドスト–ム・百年战争	ACT	KOEI
新世纪赛车GPX	新世纪GPXサイバ–フォ–ミュラ	RAC	SUNRISE
新天魔界6	新天魔界 VI	S・RPG	IDEA FACTORY
最强银星 围棋7	最强银星 围棋7	TAB	MAGNOLIA
最强银星 将棋7	最强银星 将棋7	TAB	MAGNOLIA
太空巡航机	グラディウス	STG	KONAMI
喜剧历史ACTION	コミカル历史アクション	ACT	GAE
Tom Clancy's Ghost Recon 3	Tom Clancy's Ghost Recon 3	ACT	UBI SOFT
铁拳6	铁拳6	FTG	NAMCO
炼狱 The end of the CENTURY	炼狱 The end of the CENTURY	ACT	HUDSON
羊之村	ひつじの村	AVG	SUCCESS
炸弹人	ボンバ–マン	ACT	HUDSON
恶魔猎人4	デビル メイ クライ4	ACT	CAPCOM
★合金装备4	メタルギアソリッド4	ACT	KONAMI
刺猬索尼克	ソニック.ザ.ヘッジホッグ	ACT	SEGA
Lnertai	フェイタル　イナ—シャ	SLG	KOEI
灵魂能力	ソウルキャリバ–	FTG	NAMCO

XBOX

5月9日			
X–Men Official Game	X–Men The Official Game	ACT	Activision
6月26日			
超人归来	Superman Returns	ACT	EA
预　定			
虚幻冠军赛2:莲瑞战争	Unreal Championship 2 The Liandri Conflict	FPS	微软
彩虹六号3:黑箭	Tom Clancy's Rainbow Six 3 Black Arrow	ACT	UBI
星际争霸 幽灵	Starcraft：GHOST	ACT	BLIZZARD

XBOX360

4月6日			
职业棒球魂	プロ野球スピリッツ	SPG	KONAMI
4月20日			
★九十九夜	Ninety-nine Nights	ACT	Microsoft
5月18日			
Love FOOTBALL	Love FOOTBALL	SPG	NAMCO
5月25日			
炸弹人 零点行动	ボンバーマン～ACT：ZERO～	ACT	HUDSON
6月29日			
子弹魔女	バレットウイッチ	ACT	AQI
金属战犬	クロムハウンズ	ACT	SEGA
2006年预定			
OPERATION DARKNESS	オペレーション・ダークネス	RPG	SUCCESS
雷神之锤4	クウェーク4	ACT	ACTIVISION
360麻将	360麻雀	TAB	SUCCESS
圣徒之街	Saints Row	ACT	THQ Japan
天诛360（暂定名）	天诛360（假题）	ACT	FROM SOFTWARE
反暴行动	ROIT ACT	ACT	Microsoft
蓝龙	ブルードラゴン	RPG	Microsoft
暗黑行动	オペレーション ダークネス	ACT	SUCCESS
动物园管理员	Zoo Keeper	SLG	SUCCESS
侍道Online	侍道オンライン	ACT	SPIKE
失落的星球 极端状态	Lost Planet Extreme Condition	ACT	CAPCOM
预定			
首都高battle	首都高バトル	RAC	元气
真名法典2	MAGNA CALTA2	RPG	BANPRESTO
三国封神（暂定名）	三国封神（假题）	ACT	Idea Factory
勇闯尸城	Dead Rising	ACT	CAPCOM
KOF 极限冲击360	KOF Maximum Impact	FTG	SNKPLAYMORE
生化危机5	バイオハザード5	AVG	CAPCOM
装甲核心4	アーマードコア4	STG	FROM SOFTWARE
NEOGEO 斗技场	ネオジオバトルゴロシアム	FTG	SNKPLAYMORE
The Combine X	The Combine X	ETC	Hamster
鬼魂力量3 无辜的愤怒	Spectural Force 3 Innocent Rage	SLG	Idea Factury
A列车进行曲 X	A列车 de Ikou X	SLG	Artdink
机动战士高达	机动战士ガンダン	ACT	BANDAI
死或生沙滩排球2	DEAD OR ALIVE Xtreme 2	FTG	TECMO
超级机器人对战	スーパーロボット对战	ACT	BANPRESTO

NGC

4月13日			
大玉	大玉	ETC	任天堂
5月11日			
实况超级职业棒球	实况パワフルメジャーリーグ	SPG	KONAMI
预定			
赛尔达传说 黎明公主	ゼルダの传说 黎明の姬　A.RPG	ARPG	任天堂
动物之森2	どうぶつの森2	RPG	任天堂
星之卡比	星のカービィ	ACT	任天堂
大金刚赛车	ドンキーコングレーシング	RAC	任天堂
光速跑者21号	アイシールド21	AVG	任天堂

GBA

4月20日			
Mother3	Mother3	RPG	任天堂
4月27日			
KONAMI THE BEST 忧美梦想MyNerebe	コナミーザーベスト 忧美梦想MyNerebe	AVG	KONAMI
预定			
超级方块霸王IIX	スーパーパズルファイターIIX	ETC	CAPCOM
首都高ADV	首都高バトルアドバンス	RAC	元气
大家的软件系列-围棋	みんなのソフトシリーズ 围棋	TAB	Success
少年侦探团-红眼魔人-	少年探偵团～红眼の魔人～	AVG	Success
国夫君的热血合集3	くにおくん 热血コレクション3	ETC	CAPCOM
超人奥特曼棒球	超人ウルトラベースボール	SPG	Cunture Brain
合金弹头	メタルスラッグ	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头2	メタルスラッグ2	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头3	メタルスラッグ3	STG	SNKPLAYMORE
合金弹头4	メタルスラッグ4	STG	SNKPLAYMORE
最终幻想 V	FINAL FANTASY V	RPG	Square Enix
龙珠GT进化	ドラゴンボールGT トランスフォーメーション	ACT	BANPRESTO
特别机器人GBA	カスタムロボ GBA	ACT	任天堂
Clicking危险	ガチャあぷ	ACT	HUDSON
最终幻想VI	FINAL FANTASY VI	RPG	Square Enix

PSP

4月6日			
交响诗篇-艾乌丽卡	交响诗篇エウレカセブン	AVG	BANDAI
4月20日			
大家的地图	みんなの地图	ETC	ZENLIN
MYST	MYST	AVG	SEGA
龙珠Z 真武道会	ドラゴンボールZ　真武道会	ACT	BANDAI
4月27日			
新世纪福音战士 2	Neon Evangelion 2	SLG	BANDAI
炼狱2	炼狱2	ARPG	HUDSON
KAZUO	カズオ	PZG	SCE
狗狗的幸福生活	THE DOG HAPPY LIFE～幸せワンコ生活第1弹～	ETC	YUKES
舞-公主 鲜烈 真 风华学元激斗史	舞-HiME 鲜烈! 真 风华学元激斗史!!	ACT	SUNRISE
街 命运的交差点 特别篇	街 ～运命の交差点～ 特别篇	ETC	SEGA
新牧场物语 纯真生活	イノセントライフー新牧场物语	SLG	Marvelous Interactive
5月11日			
007 来自俄罗斯的爱	007 ロシアより爱をこめて	ACT	EA
5月18日			
2006 FIFA德国世界杯	2006 FIFA ワールドカップ ドイツ大会	SPG	EA
5月25日			
DQ&FF富有街便携版	ドラゴンクエスト&ファイナルファンタジー in いただきストリート ポータブル	ETC	SQUARE-ENIX
恐怖惊魂夜2 监狱岛的童谣	かまいたちの夜 监狱岛のわらべ呗	AVG	CHUNSOFT
说话君欧洲版	TALKMAN ヨーロッパ言语版	ETC	SCE
magnacarta便携版	マグナカルタ ポータブル	RPG	BANPRESTO
拳击手之路2 真实	ボクサーズロード2 ザ・リアル	SPG	ertain
川岛隆太教授监修脑力锻炼便携2	川岛隆太教授监修脑力トレーナーポータブル2	ETC	SEGA
预定			
铁拳 黑暗复苏	铁拳 DARK RESURRFCTION	FTG	NAMCO
★GT赛车4 MOBILE	グランツーリスモ4モバイル	RAC	SCEI
怨灵之村	怨灵の村	AVG	NOWPRO
NFL Street	NFL Street	SPG	EA
魔界战记	魔界ウォーズ	SRPG	日本一
EX人生游戏PSP	EX人生ゲームPSP	SLG	ATLUS
TGM—K	TGM—K	ETC	ARIKA
ANGEL COLLECTION	エンジエルコレクション	SLG	MTO
虫	虫	SLG	GAE
RS Revolution	RS Revolution	RAC	SPIKE
大战略PSP	大战略 ポータブル	SLG	元气
火影忍者Portable	NARUTO～ナルティメイトポ　タブル	ACT	BANDAI
忍道 焰	忍道 焰（ほむら）	ACT	SPIKE
最终幻想VII 危机核心	Final Fantasy VII Crisis Core	RPG	Square Enix

NDS

4月20日			
旅行指南会话韩国DS	旅の指さし会话帐DS 韩国	ETC	任天堂
旅行指南会话泰国DS	旅の指さし会话帐DS タイ	ETC	任天堂
旅行指南会话中国DS	旅の指さし会话帐DS 中国	ETC	任天堂
单人方块童话王国DS	ソロエルパズル童话王国	PZG	SUCCESS
ZooTycoon动物园创造	ZooTycoon ～动物园をつくろう！～	SLG	SEGA
4月27日			
火影忍者 最强忍者大集结4 for DS	NARUTO —ナルト— 最强忍者大结集4 for DS	ACT	TOMY
旅行指南会话美国DS	旅の指さし会话帐DS アメリカ	ETC	任天堂
旅行指南会话德国DS	旅の指さし会话帐DS ドイツ	ETC	任天堂
信长之野望DS	信长の野望DS	SLG	KOEI
茶水狗狗的房间	お茶犬の部屋	ETC	MTO
我的战斗机	オレのせんとうき	AVG	TAITO
预定			
伊苏 战略版	イース ストラテジ	SLG	MI
暴风传说	Tales of the Tempest	RPG	NAMCO
琴库鲁RPG	チンクルRPG	RPG	任天堂
新超级马里奥兄弟	Newスーパーマリオブラザーズ	ACT	任天堂
月亮工厂 新牧场物语	ルーンファクトリ　新牧场物语	SLG	MI
魔法假日 5星降临	Magical Vacation 5 Stars	RPG	任天堂
超级机器人大战DS	Super Robot Wars DS	SLG	BANPRESTO
逆转裁判 4	逆转裁判 4	ETC	CAPCOM
怪兽召唤师	Monster Summoner	RPG	Arting
真 女神转生DS	真 女神转生DS	RPG	ATLUS
SNK对CAPCOM 卡片对决	SNK VS CAPCOM Card Battle	TAB	PLAYMORE
我们的太阳DS	Bokura no 太阳 DS	RPG	KONAMI
洛克人ZX	ロックマン ゼクス	ACT	CAPCOM
机动战士GUNDAM SEED	机动战士ガンダムSEED	ACT	BANDAI
恶魔城德拉克拉	恶魔城ドラキュラ	ACT	KONAMI
最终幻想3	ファイナルファンタジーIII	RPG	SQUARE-ENIX

PRESENT

动漫游戏周边
期期好礼不断

精彩礼品派送70名

第一时间仔细阅读《电软》
填写回函卡就会赢得好运



本期抽奖截止时间 6月1日

参加方法：凡填写《电子游戏软件》当期回函卡并寄回编辑部者，即可参加该期的抽奖活动，有机会成为各种精美礼品的获得者！另外，中国电玩榜以及各个相应栏目的参与者，也将成为我们的幸运者之一，得到我们送出的奖品。具体赠送规则将参见各栏目的相关说明。注意事项：回函卡复印无效。

① 高达迷你人形 食玩精选PLUS 5



（随机获取任意一款）

2名

② 吉祥寺咖啡屋黑猫零钱袋



12名

③ 水果篮子可爱零钱袋



（随机获取任意一款）

10名

④ GBA经典便携包



（随机获取任意一款）

10名

⑤ 死神奇趣番队服手机包



15名

⑥ 钢之炼金术师 兄弟联金属挂扣



16名

⑦ 精美动漫扑克



（随机获取任意一款）

5名

179期中奖名单

1等奖：天津市/杨雨生、广东/亓伟力

2等奖：上海市/陈明祺

3等奖：北京市/关磊

4等奖：天津市/张驰、天津市/李卫宿、北京市/赵博、广东省/何丰业、广西省/邹紫光、河南省/蔡鹏信、上海市/赵青见、河北省/陈超

5等奖：天津市/尤佳、江苏省/孙涛、北京市/周晨、广东省/周家浩、上海市/朱林、北京市/葛承昆、河南省/黄恭鉴、吉林省/王新蕾、北京市/孟雷、江苏省/于振兴

6等奖：北京市/武鑫、北京市/金鹊鸣、重庆市/唐莹、北京市/邵楠、河南省/韩磊、安徽省/陈文青

7等奖：上海市/顾晓峰、黑龙江省/王子研、上海市/朱天、江苏省/戴征、广西省/吴锦全、广东省/钟志行、辽宁省/徐长鑫、上海市/王正捷、辽宁省/周海、湖北省/魏蒙、北京市/杨肖、四川省/滕玺、安徽省/何亮、云南省/洪骋、浙江省/施斌

8等奖：上海市/陈浩亮、浙江省/沈毅斐、重庆市/杨江河、新疆/汪振文、上海市/秦岭、重庆市/申镇华、贵州省/李轩祥、甘肃省/张海龙、贵州省/覃浩、广东省/沈闽哲、江苏省/石林、天津市/王宗泽、广东省/高慧敏、广东省/文乐、上海市/蒋峰、上海市/陈家宗、上海市/顾浩川

中国电玩榜中奖名单

原版高达SEED DESTINY EF收藏3：上海市/俞李杰

吉祥寺咖啡黑猫零钱包：浙江省/章晗达、辽宁省/孙立、广东省/戴兴东、广东省/高海、北京市/冯广镇、辽宁省/王超、天津市/吴德伟、广东省/林楚青、河南省/贾威、北京市/张凯

龙猫手机来电闪：天津市/冯晓辰、河北省/孟宇、浙江省/葛炜、四川省/罗翔、上海市/包海敏、辽宁省/郭天野、北京市/董忆梅、山东省/刘浩然、北京市/岳欣彬、四川省/代振阳

SoCOOL

搜酷 STREET FASHION CULTURE MAGAZINE

2006 MAY
05
~~定价:20元~~
推广价:15元

COVER & EXCLUSIVE INTERVIEW
最酷封面人物
杨丞琳

4月25日全国上市!!

绝对潮流向往

百款最潮波鞋指导 + 百款最in包包图鉴 + 百款最high潮流配件



SoCool × adidas originals
十双三叶草等您来拿

SoCool 5月号街头至尊赠品



Che Guevara × Mandela × Arafat
两款滑盖盒随机附赠一款

究极的一本!!

口袋迷系列丛书之四

史无前例的大资料集

386

权威鉴定

妖怪集合!!

超厚!

416页!

POKéMON

收藏大图鉴

全386种妖怪能力彻底解析!

口袋系列十周年纪念!

10th ANNIVERSARY POKéMON

究极的口袋妖怪图鉴

史上最全的口袋妖怪大资料集／全历史特别附录!

口袋妖怪收藏大图鉴

口袋妖怪 收藏大图鉴

386只妖怪原画/游戏设定完全收录

全部妖怪能力值/形象比例最详细图解

386只妖怪进化状态/成长率彻底公开

全部招式总力收录！前所未有的海量资料集结

定价:28元

少量库存

欲购从速



全面接受邮购

邮购请注明『口袋大图鉴』 邮购地址：北京东区安外邮局75信箱 发行部

邮编：100011 联系电话：010-64472177/64472180 邮资免取